#6
$30.00
COMKAZE
Por amor al (9º) Arte
VAMPIRELLA: 40 AÑOS • MIRACLEMAN • BEATLEMANÍA COMIQUERA • EL PANTERA

COMIKAZE
Por amor al (9°) Arte

# En este número:


1 — Editorial

2 — Yeah! Yeah! Yeah! The Beatles: Comic Hits
Jorge Tovalín

6 — Mandrake: Héroe de Etiqueta
Martín Arceo

10 — El otro cine de cómics (1ª Parte)
Rodrigo Vidal Tamayo

13 — La Obsesión por la Sangre:
El cómic gore (1ª Parte)
Luis Roiz

16 — El Leñador y las Dríadas
Martínez/Montoya/Atanazio/Martínez

24 — Ella...Vampirella:
Cuatro décadas de sensualidad y horror
Everardo Ferrer

32 — Miracle Man: Maravillas y Milagros (1ª Parte)
Mauricio Matamoros Durán

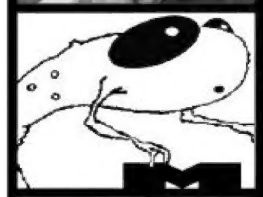
36 — Pantera Punch (1ª Parte)
Aída Ramírez

38 — Juan Alba López: Padre de El Pantera
José Miguel Alva y Maira Benitez

41 — Capitán Zanahoria y su Pandilla:
Cuando los animales visten mallas
Eduardo Arredondo y J. David Méndez

44 — El Factor Mutante
Everardo Ferrer

46 — Nosotros los pobres, ustedes los ricos...
y un amorcito corazón.
J. David Méndez



**Trazo portada A**
**Jesús Antonio Hernández R.**

http://portaveritas.deviantart.com/
jarthernandez@gmail.com

Arquitecto, diseñador e ilustrador de portadas y cómics, colabora en medios como *Tierra Adentro*, *Super Luchas Gráfico* y la revista de crítica social *Polvareda*. Con su brutal trazo ha realizado carteles de lucha libre, colaborado en Negative Burn (Image) y en antologías como *Horrores Breves* y *Desde la tercera cuerda* para México. Actualmente trabaja en el título *Rocket Girl* y en dos proyectos secretos para Editorial Acervo.

**Color portada A**
**Renato Guerra**

www.renatoguerra.com

Escritor, ilustrador y colorista. Su trabajo ha aparecido en *Lamigala*, *Ponx* y *¡#$%&! Cómics*, además de proyectos personales como la antología de cómic breve *Openhaüs* y compañías extranjeras como Moonstone Books para la que ha coloreado *Buckaroo Banzai: Wild Asses of the Kush*. Un hecho poco conocido es el haber ganado un premio en la categoría de poesía en el Concurso de Poesía y Cuento de la Universidad Autónoma de Nuevo León y su truncada vida como rockstar.

**Trazo y Color portada B**
**Mauricio Herrera**

http://berserker-comics.com
http://el-grimlock.deviantart.com

Ilustrador de origen chileno, ha trabajado para múltiples agencias publicitarias. En 2008 realizó arte oficial para el videojuego *God of War: Chains of Olympus*, el trading card game *Soul Calibur 4* y las portadas del cómic *Ángel Caído*. Editor gráfico del juego de cartas *Mitos y Leyendas* entre 2000 y 2005, tiempo en el cual creó más de 2 mil ilustraciones de arte fantástico. Cocreador de *Diablo* y autor de *Skull* y *Salem*. Cabeza del colectivo Berserker, imparte talleres y conferencias sobre ilustración.

COMIKAZE
Por amor al (9°) Arte

AÑO DOS. NÚMERO SEIS.
Agosto de 2009.
Publicación Trimestral.

**http://www.comikaze.net**
revistacomikaze@gmail.com

DOMICILIO DE LA PUBLICACIÓN
La Marina # 20, Colonia Observatorio,
CP 11860, Delegación Miguel Hidalgo,
México, DF

CONSEJO EDITORIAL
Everardo Ferrer
Marina Gil
David Méndez
Jorge Tovalín

CORRETEADOR EDITORIAL
Jorge Tovalín

DISEÑO
Marina Gil

PORTADA A
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Renato Guerra [color]

PORTADA B
Mauricio Herrera [trazo & color]

PIN-UP
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Federico Blee [color]

EN ESTE NÚMERO COLABORAN
José Miguel Alva
Martín Arceo
Eduardo Arredondo
Vinicius Atanazio
Maira Benitez
Abraham Martínez
Jaime Martínez
Mauricio Matamoros
Adrián Montoya
Aída Ramírez
Luis Roiz
Rodrigo Vidal

Certificado de Reserva de Derechos:
04-2008-052116232300-102
Certificado de licitud de contenido
en trámite.

Todos los nombres, personajes, imágenes y demás material presentado en esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y tienen derechos reservados. Únicamente han sido utilizados con fines informativos y/o de homenaje.

*Comikaze* se imprime en:
**Diseño e Impresos Sandoval**
Tel. 5793-4152

Comikaze.Revista
@ComikazeNews

# EDITORIAL

Pues gracias al apoyo de medio mundo (incluyéndote a ti, que estás leyendo esto) y a nuestra incansable terquedad, estamos de vuelta en esta odisea informativa comiquera trimestral. Después de participar en dos eventos recientes donde *Comikaze* tuvo excelente recibimiento (*Lucha Libre La Experiencia* y *Expo Comic Poder Joven* 2009), hemos terminado de armar este ejemplar, el cual tiene nuestra mezcla exacta de temas *friki*, nostálgicos e históricos del mundo de los *monitos*, así como una pizca de cómic puro, en la forma de una fabulosa historia de horror y fantasía, escrita por nuestro buen amigo Abraham Martínez, *Cuervoscuro*.

De nuevo nos hemos dado el lujo de contar con dos portadas distintas, ya que estamos convencidos de que nuestra única opción como proyecto independiente, es echar toda la carne disponible al asador para llamar la atención de nuevos lectores. Y es que como buena revista *indie*, uno nunca sabe cuantos amaneceres quedan en el horizonte... ¿No somos adorables cuando nos ponemos poéticos y apocalípticos?

Así que para echar la casa por la ventana, de un lado tenemos a Vampirella, la reina del cómic de vampiros, quien con todo y sus 40 años a cuestas, sigue tan hechizante como siempre. Y por el otro, contamos con la presencia de Miracleman (también llamado Marvelman), personaje de culto basado en Captain Marvel, el cual recientemente fue librado del abismo legal en el que se encontraba desde hace años.

En los avisos parroquiales de este número, tenemos el placer de anunciarles que entre nuestros próximos proyectos suicidas (nuestro ocio no conoce límites) se planean un maratón de cine, un *podcast*, la tercera edición de *Vampirexia* (visita **www.vampirexia.blogspot.com**) e incluso algo llamado *MiniCon Comikaze*, por lo que tendrás que estar muy al pendiente de nuestro *blog*, donde te daremos más detalles.

Magos con chistera, mujeres vampiro en bikini, sangre por montones, héroes mexicanos con mechones marca *Tongolele*, conejos superdotados (no es lo que piensan), cuartetos de Liverpool y hasta Pedro Infante se han reunido en este número que lo tiene todo.

***¡Banzai!***

ES BIEN SABIDO QUE LA BANDA MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS HA COSECHADO DECENAS (¿O CENTENAS?) DE MILLONES DE FANS EN LOS PASADOS 49 AÑOS, Y QUE HA GENERADO GANANCIAS MONETARIAS MÁS ALLÁ DE LA IMAGINACIÓN DEL MISMÍSIMO JACK KIRBY. MUCHO SE HA HABLADO DE SU LEGADO MUSICAL, PERO POCO DE SUS INCONTABLES APARICIONES EN EL TERRENO DEL CÓMIC.

Es por ello que en esta ocasión les ofrecemos una breve selección de las historietas más valiosas, exóticas y raras que han contado con la presencia del cuarteto de Liverpool. Para realizar este artículo, nos acercamos a Luke Kyriacou, coleccionista australiano de cómics, quien tiene en su haber la envidiable cantidad de 130 historietas que de alguna forma han rendido homenaje a los *Fab Four*.

## 1 YESTERDAY

Si bien resulta difícil saber cuál fue la primera aparición de Los Beatles en un cómic, una de las más antiguas tuvo lugar en *Boy's World*, correspondiente a septiembre de 1963. Otra historieta primigenia de contenido beatle sería el ejemplar de enero de 1964 del cómic *June*, que presentó un calendario del grupo en la contraportada, así como dos páginas de fotografías.

## 2 MAGICAL MYSTERY TOUR

Todo indica que la primera referencia a la banda en la portada de un cómic norteamericano se encuentra en *Superman's Pal Jimmy Olsen* #79, con el título *The red-headed Beatle of 1,0000 B.C.!* Publicado en septiembre de 1964, contó con portada del clásico maestro Curt Swan. Por si se lo preguntaban, el ejemplar narra la aventura del joven fotógrafo durante un viaje accidental en el tiempo. Para ganar algo de plata (literalmente), Olsen toca música de Los Beatles con instrumentos primitivos, y fabrica pelucas de lana con el conocido corte de cabello del grupo en sus primeros años, desatando una auténtica beatlemanía en la antigüedad.

NEXT DAY:
YOU'RE GOING TO TAKE RONNIE TO SEE THOSE NUTS? I THOUGHT YOU HATED THEM!
NOT ANYMORE, PAL!
COMING SOON BEATLES
MAGICAL MYSTERY TOUR

DatoFRIKI

EXISTE EL RUMOR DE QUE LA LETRA DE SHE LOVES YOU FUE INSPIRADA POR LA VERSIÓN BIZARRO DE LOIS LANE QUE APARECIÓ EN ADVENTURE COMICS #290 EN NOVIEMBRE DE 1961.

K/men MOST REQUESTED

HEAVY RECORD REQUESTS FROM TU 8-1290 and OV 6-1291

Itchycoo Park–Small Faces
- I Am The Walrus–The Beatles

Monterey–Eric & The Animals
- Fool On A Hill–Beatles Album

Next Plane To London–The Rose Garden

por JORGE TOVALÍN

*With a BIG help from my friend Luke Kyriacou*

## HER MAJESTY 3

Según Kyriacou, existe la posibilidad de que el primer cómic autorizado por la banda británica fuese *The Beatles Complete Life Stories* #1, publicado por el sello Dell Comics en septiembre de 1964. Este título es bastante difícil de encontrar en buenas condiciones, ya que contenía varios posters desprendibles en su interior, por lo que las copias existentes usualmente están incompletas. De hecho, la edición de importación, cuya portada es casi idéntica a la original y sólo muestra una variación en el precio, es considerada la historieta más difícil de conseguir de Los Beatles, por lo que su costo estimado supera los 600 dólares.

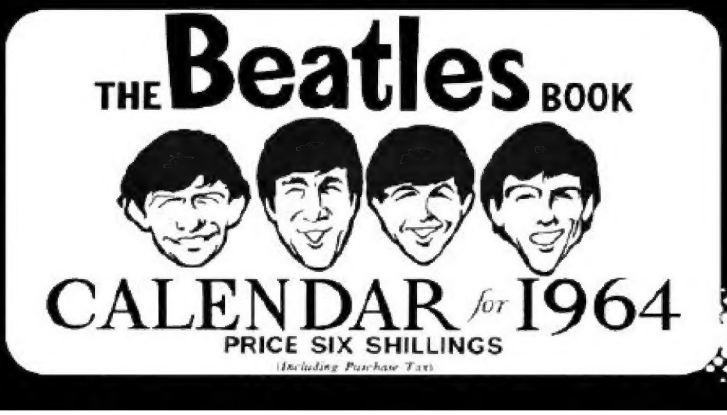
## HONEY PIE 4

Dentro de los ejemplares más buscados por los coleccionistas se encuentra *My Little Margie* #54, de 1964. ¿La razón? Simple, al estar catalogado como escaso, se calcula que no existen más de cien copias de este cómic en todo el mundo.

## GOT TO GET YOU INTO MY LIFE 5

Publicado en 1978, *Marvel Comics Super Special* #4 (cuyo mítico primer número, por cierto, fue dedicado a la banda KISS, que mezcló su propia sangre en la tinta a utilizarse en la impresión) contó con guión de David Anthony Kraft y el arte conjunto de dos grandes: George Pérez y Klaus Janson. Con el título *The Beatles Story* y apoyado por un slogan que indicaba que se trataba del *Libro Definitivo No Autorizado de Los Beatles*, el interior narra los orígenes, desarrollo, ascenso y separación de la banda al más puro estilo del sello Marvel. Suficiente para ser codiciado por todos.

RADIO 59
KFXM fabulous forty
news
KFXM ROCK JOCKS
MACHINE GUN CARTER ..... 12 - 6 a.m.
JIM ZIPPO ..... 6 - 10 a.m.
TED BROWN ..... 10 - 2 p.m.
BOB WEST ..... 2 - 6 p.m.
CRAIG SEA ..... 6 - 12 mid.
GREG MITCHELL COMKAZE
MIKE MATTHEWS ..... WEEKENDS
"EVER SINCE ROCK BEGAN"
BULK RATE
U.S. Postage Paid
San Bdno. Calif.
Permit No. 113



## 6 YOU WON'T SEE ME

Uno de los casos más raros es precisamente el del *Marvel Super Special* #7, dibujado en 1978 por George Pérez (famoso por su labor en *Wonder Woman* y *Avengers*). Este ejemplar, adaptación de la película musical *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, no se distribuyó en Estados Unidos y ni siquiera se encuentra enlistado en el Overstreet Comic Guide. El tomo es tan difícil de conseguir, que el mismo Pérez ha dicho que se trata del *Santo Grial* de su trabajo en la industria, pues ni siquiera él mismo llegó a ver el cómic impreso.

## 7 YELLOW SUBMARINE

Adaptación de Paul S. Newman a la película animada del mismo nombre. Publicada en formato gigante por el sello Gold Key, contenía 68 páginas y un poster de colección. Sin duda, la sensación comiquera de 1968 para los seguidores de John, George, Paul y Ringo.

## 8 THE END

Con portada del maestro Neal Adams, escrito por Frank Robbins y con dibujos interiores de Irv Nocvick y Dick Giordano, *Batman* #222, publicado en junio de 1970, se cuece aparte. La trama, que parodia de cierta forma los rumores sobre la supuesta muerte de Paul McCartney un año antes, presenta al Dúo Dinámico investigando al cantante Saul Cartwright (una especie de *Macca*), integrante de la banda The Twists, de quien los héroes sospechan se trata de un impostor. El final de la historia ofrece una vuelta de tuerca fabulosa, pues Cartwright confiesa que lo que en verdad sucedió es que sus compañeros Glenna, Hal y Benji murieron en un accidente aéreo durante un viaje espiritual al Himalaya, por lo que, para no romper el corazón de los seguidores del grupo, contrató y entrenó a unos dobles para reemplazar a sus desaparecidos amigos.

DatoFRIKI
COMO SOLISTA, PAUL MCCARTNEY GRABÓ LA CANCIÓN MAGNETO AND TITANIUM MAN, INSPIRADA EN DICHOS VILLANOS DE LA CASA MARVEL.

¿Quién fue...?
John Lennon
$500
Nº 227
ONLY ONE WEEK LATER, ON NOVEMBER 4, 1963, THE BEATLES ARE INVITED TO PLAY AT THE ROYAL VARIETY COMMAND PERFORMANCE BEFORE THE QUEEN OF ENGLAND HERSELF!
THE BEATLES' FIRST LONG-PLAYING ALBUM, "PLEASE PLEASE ME," IS UNVEILED AFTER SEVEN MONTHS AT #1 SPOT ON THE SECOND AUTHENTIC THE BEATLES IN LATE NOV
COMPLETING WHIRLWIND TOURS OF SWEDEN AND FRANCE, THEY ARE AT LAST READY FOR THEIR ASSAULT ON AMERICA!
THIS IS INCREDIBLE! WE'VE NEVER HAD ANYTHING LIKE THIS HAPPEN EVER BEFORE!
I THINK THIS IS A SMASHING BIT OF PROMO.
IT'LL TIE IN RUDDY WELL WITH THE TV TAPING, TOO!
IS CEST BRAUCHT QUE
YOU POUR ALS ES
NEED VOUS LIEBE AMOR
LOVE L'AMOUR /HR LO

## Bésame mucho: Beatles con Chile

A fines de los 80, Editorial Vid dedicó 29 números de la publicación biográfica semanal *¿Quién fue...?* a narrar la vida de John Lennon, como propuesta del argumentista Hugo García Michel, quien más tarde sería el director de la revista musical *La Mosca en la Pared*.

El primer ejemplar en homenaje al genio de los lentes redondos apareció el 23 de mayo de 1988, con el número 227 en la portada y un precio de quinientos pesos. Las cubiertas corrieron a cargo de Benjamín Orozco Jr., mientras que los interiores, en blanco y negro, fueron tarea de José Luis García.

La trama de la serie comenzaba con el mítico concierto de la azotea del sello Apple, narrando los problemas internos que vivía la banda en esa época, para retroceder después hasta 1956, época en que Lennon formaba parte de The Quarrymen. Lamentablemente, esta historia retrospectiva vio su fin el 28 de noviembre del mismo año, debido a las bajas ventas que se registraban fuera del DF (García Michel señalaría que en la ciudad de México el cómic se movía muy bien). La historieta se quedó atorada justo en el momento en que Richard Starkey se unía a la banda bajo el nombre de Ringo Starr, en 1962.

La idea del equipo creativo era que, al momento de narrar la grabación del *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967), la publicación cambiaría del blanco y negro al color, lo cual sonaba a trancazo seguro.

***Con información del blog de García Michel**

Así, el presente texto muestra apenas una mínima parte del camino recorrido por Los Beatles en el mundo de los cómics durante las décadas anteriores. Como *fans*, esperamos que sus luminosas y psicodélicas figuras sigan apareciendo en nuestras historietas durante los años venideros.

**Yeah! Yeah! Yeah!**

BUT, FOR THE BEATLES, LIFE GOES ON...
LOOK WHAT GEORGE'S GOT, LADS -- AMERICAN COMICS, AGAIN!
HEY, STEADY ON THERE, FELLOWS! DON'T BECOME BLOODY SWELLS!
COMKAZE

## Nuestros Colaboradores

Luke comenzó a coleccionar cómics a inicios de los 80, mientras memorizaba canciones de Los Beatles y aprendía a tocar la guitarra, el piano y el bajo. A mediados de los 90 formó la banda Captain Pyjama con hermanos y amigos, con la cual grabó algunos discos, bien recibidos por la crítica musical de su país. Puedes conocer su colección en http://www.beatlescomics.com.

A su vez, Jorge descubrió a Los Beatles en casa de sus abuelos, por ahí de 1997. Se le abrieron los ojos. No puede esperar a jugar el nuevo *Rock Band* del grupo y desea fervorosamente tener un uniforme de la Banda de los Corazones Solitarios.

# MANDRAKE

## Héroe de etiqueta

*Para don Joaquín. Gracias por llevarme a conocer universos fantásticos en papel y celuloide.*

**SI BIEN SUPERMAN FUE EL PRIMER JUSTICIERO CON MALLAS, CAPA Y PODERES SOBREHUMANOS, EL MAGO MANDRAKE, QUIEN CUMPLIÓ 75 AÑOS EL PASADO JUNIO, APARECIÓ EN LAS TIRAS CÓMICAS DE LOS PERIÓDICOS TRES AÑOS ANTES DE QUE LA CREACIÓN DE JERRY SIEGEL Y JOE SHUSTER OCUPARA LA PORTADA DE ACTION COMICS #1.**

Vestido con frac de seda y sombrero de copa, como un ilusionista clásico de vodevil, Mandrake viaja por todo el mundo corrigiendo injusticias y hasta deteniendo invasiones extraterrestres con sus inmensos poderes mentales, desarrollados en el Tíbet, como si se tratara de un antecedente de nuestro mexicanísimo Kalimán.

### UN CÓMIC INTERRACIAL

A su lado está siempre Lothar (Lotario en México), príncipe africano de fuerza sobrehumana que prefirió las aventuras al trono. El titán moreno es oficialmente valet (elegante palabra para designar a un sirviente) y guardaespaldas de Mandrake, pero a lo largo de los años se ha vuelto más un compañero de andanzas que un empleado, sobre todo a partir de 1964, cuando la serie empezó a ser ilustrada por Harold *Fred* Fredericks en sustitución de Phil Davis, el dibujante original. A su vez, los guiones correrían a cargo del creador de la serie, Lee Falk (1911-1999), quien también dio vida a The Phantom (quien debutó en 1936).

Lothar siempre estuvo alejado del estereotipo gringo del negro: se le trataba con respeto y como aliado, no como apoyo cómico. Esta situación fue todavía más clara en la serie de caricaturas de 1986 *Defenders of the Earth* (Defensores de la Tierra), que como verás en esta entrega de *Comikaze*, merece mención aparte.

Completa el reparto de apoyo la princesa Narda, oriunda del reino europeo ficticio Cockaigne (nombre sospechosamente similar a la palabra *cocaine*, cocaína en inglés), quien fue novia de Mandrake durante más de 60 años, hasta que se casaron en 1997.

El poder principal de Mandrake es su capacidad de hipnotizar. Un gesto le basta para hacer creer a su público/enemigo/víctima que lo ataca un monstruo, o que vuela por el aire. Si a primera vista esto parece limitado, no obsta para que en la lista de victorias del héroe de etiqueta se encuentren Cobra, aspirante a conquistador del mundo (quien es en realidad Luciphor, hermano mayor de Mandrake); la organización criminal conocida como 8, y The Clay Camel (Camello de barro), amo del disfraz que deja en sus crímenes, como tarjeta de presentación, una figurita de arcilla con la forma del rumiante jorobado.

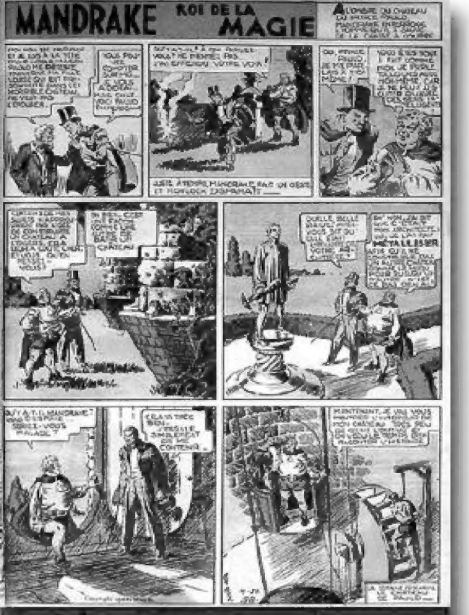
Las más grandes aventuras de Mandrake aparecieron en periódicos, su vida en los cuadernos de historieta nunca ha sido tan afortunada, y menos en Estados Unidos. Como sucedió con Tarzan, guionistas y dibujantes anónimos de Francia e Italia realizaron historietas que incluso llegaron a reproducirse en nuestro país vecino durante la década de los 60, pero al igual que sucedió con The Phantom, al ilusionista no le fue nada bien al ser retomado por Marvel en los 90.

## LA PELÍCULA QUE NO FUE

*De niño, después de haber tomado mi baño del sábado en el barreño de la colada, me espiaba en el espejo empañado... Fruncía las cejas e intentaba adoptar las expresiones mefistofélicas, pero simpáticas, de Mandrake. Hubiera querido entonces ser capaz de repetir sus trucos. Seguramente, habría empleado sus poderes en redondear mis bíceps: mi gran complejo ha sido siempre ser tan enclenque.*

*En mis reinvenciones del héroe disponía también de un Lotario: mi tía Angelina con la cara embetunada. Y una niñita rubia que vivía en el piso de arriba era Narda. Sólo que, para mi desgracia, ella estaba enamorada del único hijo de un conde, al cual yo, por mucho que me concentrara, no podía borrar de la Tierra. Para consolarme de estos fracasos, convertía a Ginger Rogers en Narda. Aunque ésta no tuviera nada qué ver con el personaje de novia tímida y modosita. Pero entonces me gustaba, como también me gustaba mucho Joan Blondell... y esto bastaba para mí.*

*Todos los personajes del cómic estuvieron un día u otro en el comedor de mi casa, conmigo en la calle o debajo de la cama a la hora de acostarme. La dueña del colmado de mi calle era la despiadada Reina de los Pájaros. Entrada en carnes, sus ojos verdes la hacían blanco de múltiples admiradores. La recuerdo más bella que Mae West, y la verdad es que daban como escalofríos cuando me decía: 'Ciao, pequeño. Dile a tu madre que me debe ya dos kilos de sal', con su voz entre cavernosa y sensual.*




*Por eso te he dicho tantas veces: Hagamos un film sobre Mandrake, Federico. ¿No es verdad, Federico? ¿Cuántas veces han sido? Yo sería Mandrake, naturalmente. Y Claudia Cardinale podría ser Narda (rectifico: quería decir Catherine Deneuve, que está a mi lado el momento que escribo). Y Oliver Reed, pintado de negro, podría ser Lotario. Federico… ¿cuándo?*

El largo texto anterior es transcripción de una carta abierta del actor italiano de cine Marcello Mastroianni a su paisano, el director Federico Fellini, publicada en el segundo número de la colección *Noveno Arte* (Editorial Pala, 1973).

El reclamo no fue atendido por el cineasta autor de *La dolce vita*, pero es testimonio de la fascinación que Mandrake ejerció no sólo en Mastroianni,[1] sino en los lectores de todo el planeta que conocieron las aventuras del mago en los periódicos.

Afortunadamente, todo indica que esto se corregirá con la anunciada cinta que dirigirá Mimi Leder (*The Peaceaker*, 1997; *Pay It Forward*, 2000), estelarizada por Hayden Christensen (el Anakin Skywalker adulto de la saga *Star Wars*), y Djimon Hounsou (*Gladiator*, 2000; *Blood Diamond*, 2006). De realizarse esta película, el querido Mandrake podría volver a saborear una nueva y merecida época de gloria.

## Desde Xanadu[2] y rumbo al espacio exterior

La serie animada *Defenders of the Earth* (1986), significó para muchos niños que crecieron en esa década, el primer contacto con los héroes clásicos del cómic (de hecho, los cuatro héroes protagonistas de esta caricatura forman parte del King Features Syndicate, famoso sello distribuidor de historietas para periódicos).

1 Mastroianni cumplió en parte su deseo, pues apareció caracterizado como Mandrake en el filme *Intervista* de Fellini en 1987.

2 Xanadu es el nombre de la mansión *hi-tech* de Mandrake. Curiosamente, también es el nombre del hogar del adinerado protagonista de la película *Citizen Kane* (1941).

- En 1939, Columbia Pictures produjo un serial de 12 capítulos sobre el personaje.
- Entre 1940 y 1942 se emitió la serie radial Mandrake the Magician, conformada por cinco capítulos semanales de 15 minutos, producidos por la Mutual Broadcasting System, casa de radioseries como The Lone Ranger, Dick Tracy, The Shadow, Archie Andrews y The Adventures of Superman.
- En 1954 la cadena NBC realizó un piloto televisivo de Mandrake, que no fructificó, al igual que sucedió con la película para la pantalla chica estrenada en 1979.
- Mandrake tiene un brevísimo cameo en la película Yellow Submarine.
- A finales de los 70, se produjo un musical llamado Mandrake the Magician and the Enchantress.



COMKAZE

En este proyecto televisivo, el mago Mandrake, su fiel Lothar y el hijo de éste, LJ (Lothar Junior), unen fuerzas con el aventurero intergaláctico Flash Gordon (castellanizado Roldán, como en las traducciones mexicanas de los periódicos), su hijo Rick; así como el héroe de la selva conocido como The Phantom y su hija Jedda, creada especialmente para la serie. En el reparto se encontraría además al niño asiático Kshin, hijo adoptivo y aprendiz de Mandrake.

Todos ellos se juntan como equipo para impedir que Ming the Merciless (Ming *el Despiadado*), monarca del planeta Mongo, conquiste la tierra. En las historietas, Ming es de evidente tipo chino; pero en la serie, ya con el concepto de lo *políticamente correcto* en las mentes de los ejecutivos de la televisión, su piel es verde y tiene orejas puntiagudas, para olvidar los estereotipos étnicos. Esta misma *corrección política* fue la que convirtió a Lothar en un genio tecnológico, muy lejos de su antiguo puesto como valet del mago.

Y no pararon ahí los cambios para los personajes. The Phantom adquirió un poder que no se le había visto antes, pues el conjuro *por la ley de la selva, El Fantasma que Camina llama al poder de diez tigres*, le otorgaba superfuerza.

Cuando *Defenders* se emitió en Estados Unidos, Marvel publicó una historieta inspirada en la caricatura, bajo su sello *Star Comics*, línea infantil que entre otros títulos incluyó a *Memo el mago* y a *Los Cariñositos* (titulados así por Novedades Editores para su reproducción en México). Este cómic sólo duró cuatro números, de los cuales destaca el primero, al contar con guión del mismísimo Stan Lee, padre fundador de Marvel (quien por cierto escribió la letra para el tema musical de la caricatura).

## Nuestro Colaborador

Conocido como la otra cara de la CONQUE, ha destacado como promotor de la cultura del cómic, ya sea como traductor, guionista o escribiendo sobre el género. Ha sido defensor del noveno arte en radio, televisión y prensa escrita, destacando su participación en *Revista de Revistas* y el diario *La Jornada*, así como sus traducciones y columnas para algunos de los cómics licenciados más importantes del medio, sobre todo en su paso por Grupo Editorial Vid.

MANDRAKE CALLS UP VISIONS OF THE GRIM BUCCANEERS OF LONG AGO. "ONCE THIS WAS THE STRONGHOLD OF THE PIRATES OF THE SPANISH MAIN!" HE SAYS. "PIRATES - THOSE WERE THE DAYS," SIGHS NARDA.
MANDRAKE
THE MAGICIAN
MIGHTY SOLVER OF MYSTERIES
Seem Move. Just flip the pages
THE BETTER LITTLE BOOK
DEFENDERS OF THE EARTH
THE COMPLETE SERIES
VOLUME ONE


COMIKAZE PODCAST

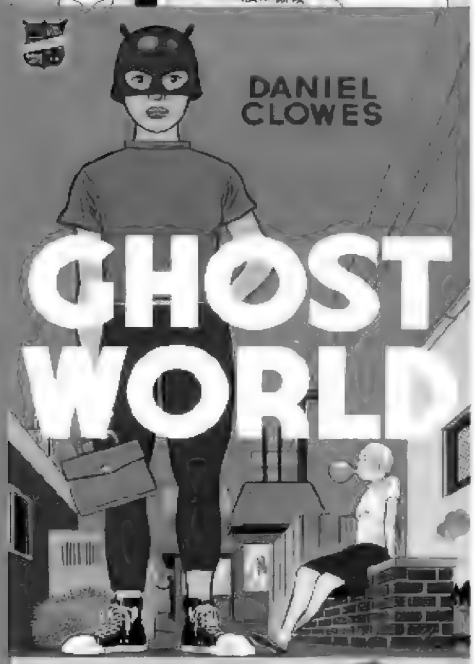
Entérate de
lo más interesante del cómic
Descárgalo cada quincena en
http://comikaze.net
También disponible en
iTunes
¡¡Suscríbete!!
SOUNDCLOUD

**EN EL CINE, COMO EN LOS CÓMICS, EXISTE UNA PORCIÓN DE LA INDUSTRIA QUE SE ENCUENTRA ALEJADA DE LOS REFLECTORES Y EL MAINSTREAM. LA ESCENA INDEPENDIENTE SOBREVIVE GRACIAS A LA PASIÓN CON QUE SUS CREADORES FABRICAN MUNDOS TAN DESCABELLADOS COMO REALISTAS, Y QUE, LA MAYORÍA DE LAS VECES, RESULTAN MÁS INTERESANTES QUE SUS CONTRAPARTES FAMOSAS. AHORA ES TIEMPO DE QUE ECHEMOS UN VISTAZO A ALGUNAS HISTORIETAS QUE DIERON EL SALTO DE LA PÁGINA A LA PANTALLA Y QUE DEMUESTRAN LA AMPLIA DIVERSIDAD TEMÁTICA QUE EXISTE EN EL NOVENO ARTE.**

## CUANDO LOS MUNDOS COLISIONAN

Por supuesto que a todas las productoras cinematográficas les gustaría hacerse con los derechos de Spider-Man, Superman o sus equivalentes, sin embargo, cuando los pesos pesados han sido apalabrados, no queda más que buscar en las *ligas menores*.

Cuando se habla de cine basado en cómics más o menos desconocidos, no se puede empezar si no es con Terry Zwigoff, ya que la mayor parte de su obra cinematográfica gira alrededor del mundillo comiquero, ya sea adaptando obras particulares o rindiendo culto a uno de sus mitos geniales. Zwigoff es responsable de ese nuevo clásico llamado *Ghost World*, versión en película del cómic homónimo de Dan Clowes que narra un momento de la vida de dos adolescentes *Z-generacionales*. *Ghost World* retrata de una manera muy cruda, y algo cruel, las perspectivas de vida de jóvenes que han crecido bajo los estereotipos televisivos y se niegan a perseguirlos, pero en un país donde eso es mal visto, su rebeldía es incomprendida, lo que lleva a una de ellas a tratar de encajar en la sociedad de la única manera en considera que puede seguir siendo libre: estudiando para ser artista.

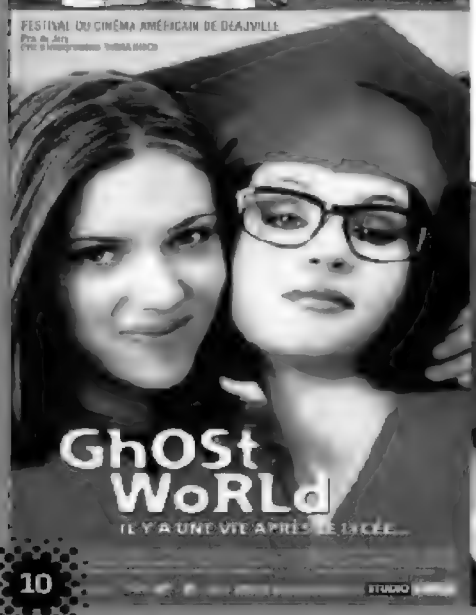



Esta película debe ser vista por dos razones:

**a)** Todo aquel que se sienta raro leyendo cómics en un mundo que ha jurado odiarlos se identificará con alguno de los múltiples personajes.

**b)** Es una de las primeras apariciones de Scarlett Johansson, antes de que la cirugía[1] la convirtiese en una *femme fatale* (y arruinara su registro comiqueril apareciendo en *The Spirit*).

La película no es una adaptación cuadro por cuadro, de hecho Dan Clowes prefirió que se exploraran aspectos de los personajes diferentes a los que narra en el cómic, por lo que ambas obras se complementan de una manera integral, sin que el desconocimiento de alguna merme la experiencia de disfrutarlas.



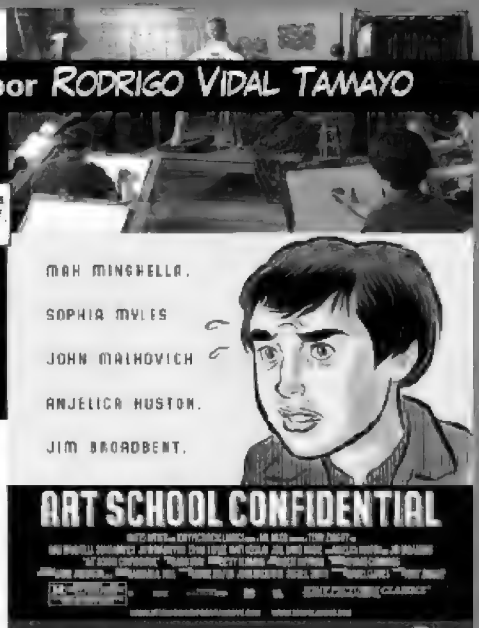
Zwigoff también dirigió otra película basada en un cómic de Clowes. Se trata de *Art School Confidential*, una visión ácida de las academias de arte estadounidenses, así como una crítica velada al arte contemporáneo. Dado que el cómic original únicamente consta de cuatro páginas, es en la película donde se puede ob-

**1 Nota del editor:** *¡Blasfemia!*

servar el desarrollo de los personajes e intimar con el pensamiento de Clowes (escritor del guión). Sin duda alguna este díptico debe ser visto por aspirantes a artistas y por buscadores de cosas originales.

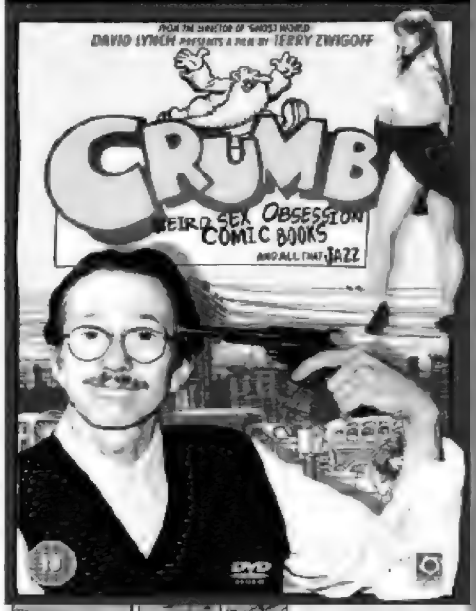
EN FIN, YA VES DE QUÉ VA EL ROLLO... ESTÁS AVISADO... YO YA ME CUMPLIDO... UNA ÚLTIMA PRECAUCIÓN: NUNCA MENCIONES LOS CÓMICS EN UNA ESCUELA DE ARTE./ PORQUE LOS CÓMICS SON ESTÚPIDOS, DESPRECIABLES Y TOTALMENTE INAPROPIADOS COMO META ARTÍSTICA./
¿SUSPIRO?: ¡REALMENTE ESPERABA ALGO MÁS PROVECHOSO DE TI!
HACE DIBUJITOS PARA LIBROS DE FONTANERÍA.
¿CAPTAS? ¡VALE!/CHAO.

La película que completa (y que de hecho inició, pero la dejé al final por no ser una adaptación *per se*) el trabajo de Zwigoff con los cómics es *Crumb*, cinta biográfica sobre el maestro del cómic maduro (que no para adultos) en la que aparece el mismísimo homenajeado narrando su vida y obra. Obra indispensable para conocer los *otros* cómics y para observar la maestría de Zwigoff detrás de la cámara.



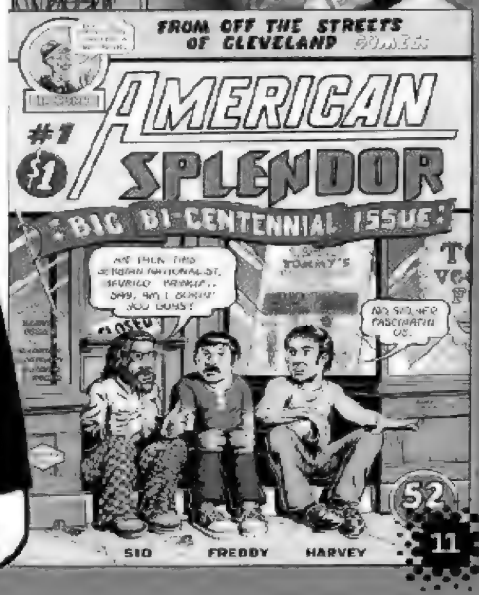

## La fábrica de sueños

Harvey Pekar es uno de los famosos más desconocidos en la escena subterránea comiqueril. Su historieta *American Splendor* es tan mencionada como ignorada entre la *fanchiquillada*. No obstante, en 2003 se realizó una versión cinematográfica que reflejó de manera fiel las angustias, vicisitudes y tribulaciones del aclamado autor, que fue interpretado por él mismo y por Paul Giamatti. Tanto el cómic como la película son biográficos y la participación directa del autor hizo que la cinta se convirtiera en un capítulo más de la historia contada en las viñetas.

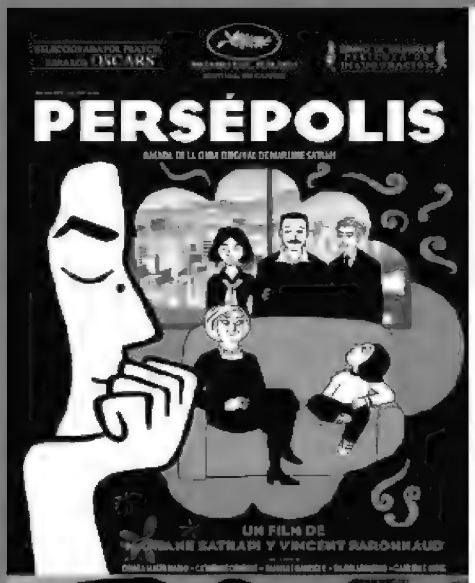



La película fue tan reveladora (en el sentido de que reveló al mundo el cómic de Pekar) que incluso permitió que, durante un tiempo, el cómic fuera publicado por el sello Vertigo, propiedad de DC Comics, escaparate del cómic de autor. Quizás fue la negativa de Pekar a venderse, o quizás sus propios complejos le impidieron capitalizar su obra (resultando en la cancelación de la historia), pero lo cierto es que gracias a la película mucha más gente se preocupó por conocer el trabajo de uno de los autores subestimados de la escena comiquera subterránea.

Lo mismo sucedió con *Persepolis*, cómic de autor de la escritora iraní Marjane Satrapi, en donde, y también siendo autobiográfico, se narran las desventuras de una joven viviendo en un país religiosamente fundamentalista. Por supuesto que la perspectiva de género aflora en la historia, lo que facilitó que su adaptación a la pantalla grande ascendiera en el mundillo de los festivales cinematográficos, situación casi inédita para una cinta de dibujos animados. Porque esa es la virtud de esta película, que al estar hecha con caricaturas, la sensación de estar leyendo un cómic es palpable mientras se observa el metraje.




*Persepolis* es conmovedora no tanto por la situación femenina en Irán (que por supuesto es de agradecer que existan autor@s dispuest@s a expresar su inconformidad) sino por la sinceridad con que está realizada. Quizás su único defecto es que la adaptación es tan fiel que al ver la película ya no es necesario conocer el cómic, y viceversa.



## Al infinito y más allá

Los lectores asiduos a *Comikaze* recordarán que en el número 5 se habló sobre uno de los más grandiosos dibujantes que el cómic estadounidense nos ha dado. Dave Stevens era tan genial como frugal en sus dibujos. La obra por la que sin duda será recordado es el cómic de *The Rocketeer*, un homenaje a los *pulps* de la primera mitad el siglo XX, en donde el protagonista cuenta con una mochila cohete que le permite volar.

El gran problema de la cinta es que, al ser producida por Disney, mucho del contenido maduro fue abandonado en aras de generar una película para toda la familia. Aún así la estética del filme es fiel a la del cómic, proyectando un ambiente retrofuturista digno de una superproducción. El resultado es divertido, aunque no sea lo memorable que quisiéramos que fuera.

Caso extraño es el de *Mystery Men*, cinta de comedia basada en algunos personajes del cómic de culto *Flaming Carrot* de Bob Burden. Esta historieta es tan surrealista como difícil de conseguir (con todo y que durante un tiempo fue publicada por Image) y sus personajes son lo más antitéticos que podríamos conocer. *Mystery Men* es una historia sobre gente que dice tener superpoderes, aunque realmente nunca vemos en pantalla la demostración de alguno. Quizás lo más relevante es el elenco, un verdadero *brat pack* conformado por Ben Stiller, Hank Azaria, William H. Macy y Janeane Garofalo, entre otros, actores que ahora son considerados lo mejor en sus respectivas áreas. Cabe mencionar que esta película fue dirigida por Joe Johnston, quien parece será el encargado de traer a la pantalla de plata la nueva versión del Captain America.[2]

## Recuerdos del futuro

Lo anterior es sólo la punta del iceberg de aquellos cómics no tan conocidos que han logrado dar el salto hacia su medio de comunicación hermano. Notarán qué faltó mencionar *Road to Perdition*, *A History of Violence*, *Fritz the Cat*, *Tank Girl*, *Faust* y tantos otros sobre los que trataré en una siguiente entrega, así como lo más reciente sobre la preproducción de *Black Hole*, *Madman*, *Kick-Ass* y una miríada más.

Quizás lo único bueno de la crisis creativa hollywoodense (que ya lleva una década) es que mientras los guionistas no quieran fabricar historias nuevas, nuestros cómics favoritos podrán llegar al cine… aunque después de ver cómo quedan (¿Me estás leyendo *League of Extraordinary Gentlemen*?), mejor que no lleguen.

**2** Tentativamente titulada *First Avenger: Captain America*

## Nuestro Colaborador

Biólogo de profesión, divulgador científico de vocación y crítico de corazón, es el flamante director de Educación, Ciencia y Sociedad del Instituto de Ciencia y Tecnología del Distrito Federal (¡aplausos!). Pueden leerlo en:
www.revistacinefagia.com
O mandarle poemas eróticos al correo:
rvtr@yahoo.com.

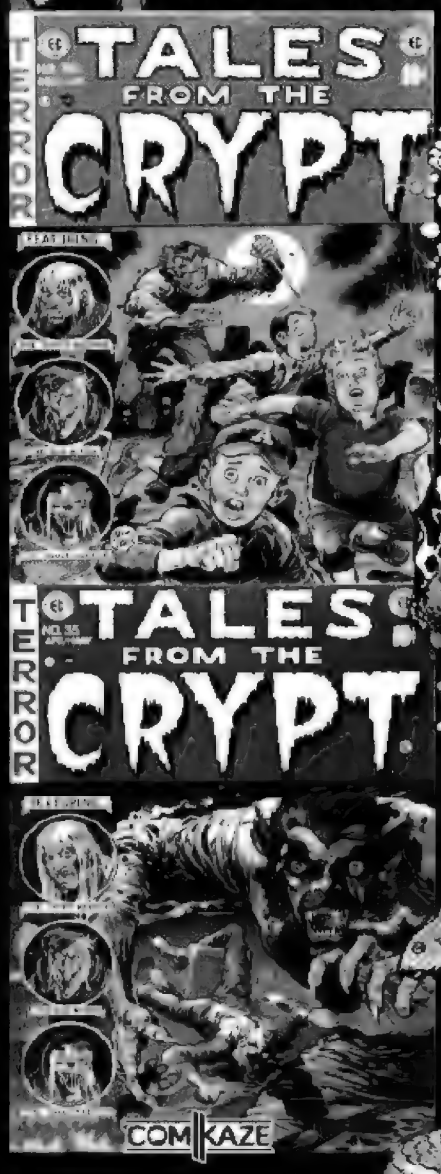
por Luis Roiz

# La obsesión por la Sangre

## El cómic gore 1ª parte

**SEGÚN LOS DICCIONARIOS, LA PALABRA GORE SIGNIFICA SANGRE, COÁGULOS FORMADOS EN LAS HERIDAS, MASACRE, O TAMBIÉN LA ACCIÓN DE PENETRAR O PERFORAR. SE CREE QUE SU ORIGEN VIENE DEL INGLÉS ANTIGUO *gãr*, QUE SIGNIFICA "LANZA", O DE GOR, QUE SE TRADUCE COMO "SUCIEDAD". DE CUALQUIER FORMA, SU SIGNIFICADO NOS INTRODUCE AL TEMA DE LO SANGRIENTO, LO VISCERAL, Y POR SUPUESTO, A LA MUERTE. EL GORE ES LA EXHIBICIÓN EXPLÍCITA DE LOS FLUIDOS SANGUÍNEOS, LA EXPOSICIÓN DE LAS VÍSCERAS, PERO SIN DEJAR DE LADO A LA IMAGINACIÓN.**

En el gore no es suficiente saber que alguien va a morir, tenemos que ver cómo y de qué manera muere o es herido. Si hablamos de los orígenes del gore, debemos de hablar de Oscar Méténier (1859-1913), fundador y director del infame *Le Théâtre du Grand-Guignol* (El Teatro del Gran Guiñol). En él se escenificaban decapitaciones, amputaciones y otra serie de atrocidades de una manera gráfica y explícita, sin lugar para la especulación. El teatro fue cerrado en los años 60, debido a la falta de audiencia que en esa época se arrojaba a otros medios, como el cine, la televisión y los cómics.




Es en los años 40, en plena Segunda Guerra Mundial, cuando aparece una peculiar editorial de cómics en Estados Unidos: Educational Comics (conocida después como Entertainment Comics). Fundada por Max Gaines y posteriormente dirigida por su hijo William, EC Comics se caracterizaba por publicar historias de guerra, ciencia ficción, sátira (publicarían la importante revista *MAD*), e historias de horror.

William Gaines heredó una empresa ahogada de deudas y con problemas para sobrevivir, pero en pocos años la convirtió en una de las editoriales más innovadoras y creativas de su época. Títulos como *Horror Comics, The Haunt of Fear, Weird Science, Crime SuspenStories*

y *Tales from the Crypt* eran parte de un catálogo inagotable de historias. Artistas como Wally Wood, Jack Davis, Al Williamson y Harvey Kurtzman engalanaban sus portadas e interiores.

Fue entonces que William y su editor, Al Feldstein, se dieron cuenta de que los cómics de horror eran los que más consumían sus lectores. Después de la Segunda Guerra Mundial, el público estaba hastiado de las historias del campo de batalla y de las aventuras de detectives. Es por ello que las historietas de horror llegaban a tirar ¡un millón de ejemplares por título!

Una de las peculiares historias de EC Comics sería la siguiente: los reyes de una antigua provincia daban de comer todo tipo de alimentos a sus mascotas roedores, mientras los súbditos se morían de hambre en la aldea. En un momento de la narración, la turba toma posesión del castillo, y al darse cuenta de lo que hacían sus monarcas, les introducen las ratas en la boca y les cosen los labios. Las ratas harían el resto del trabajo.

Pero estas historias no les parecían correctas o divertidas a todos. El doctor Fredric Wertham, psiquiatra de origen alemán, famoso por su libro *Seduction of the Innocent* (1954), señalaba que la cultura popular, en especial los cómics, eran promotores del crimen y responsables de crear delincuentes juveniles.

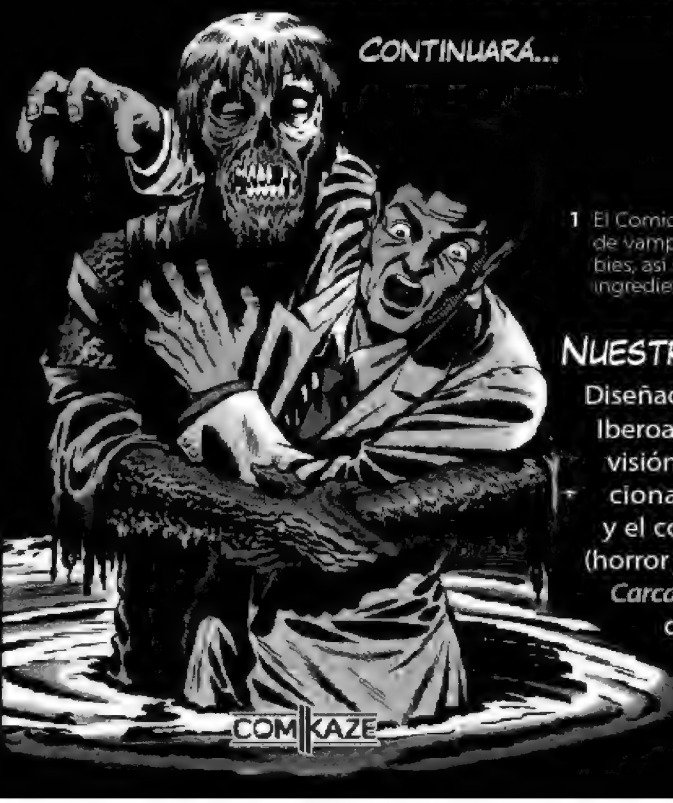
Un comité establecido por el Congreso de los Estados Unidos, al no poder demostrar ninguna relación entre los cómics y la violencia (curioso, la historia se repite ahora con los videojuegos), decidió crear el **Comics Code Authority**, una especie de sello de garantía (más bien, de censura), que establecía si el contenido de una publicación era seguro para sus lectores.

Esto fue el principio del fin, pues EC Comics no pudo soportar esa propaganda negativa (los preocupados padres se negaban a comprar los cómics de EC, que por su contenido, no podrían portar el sello).[1]

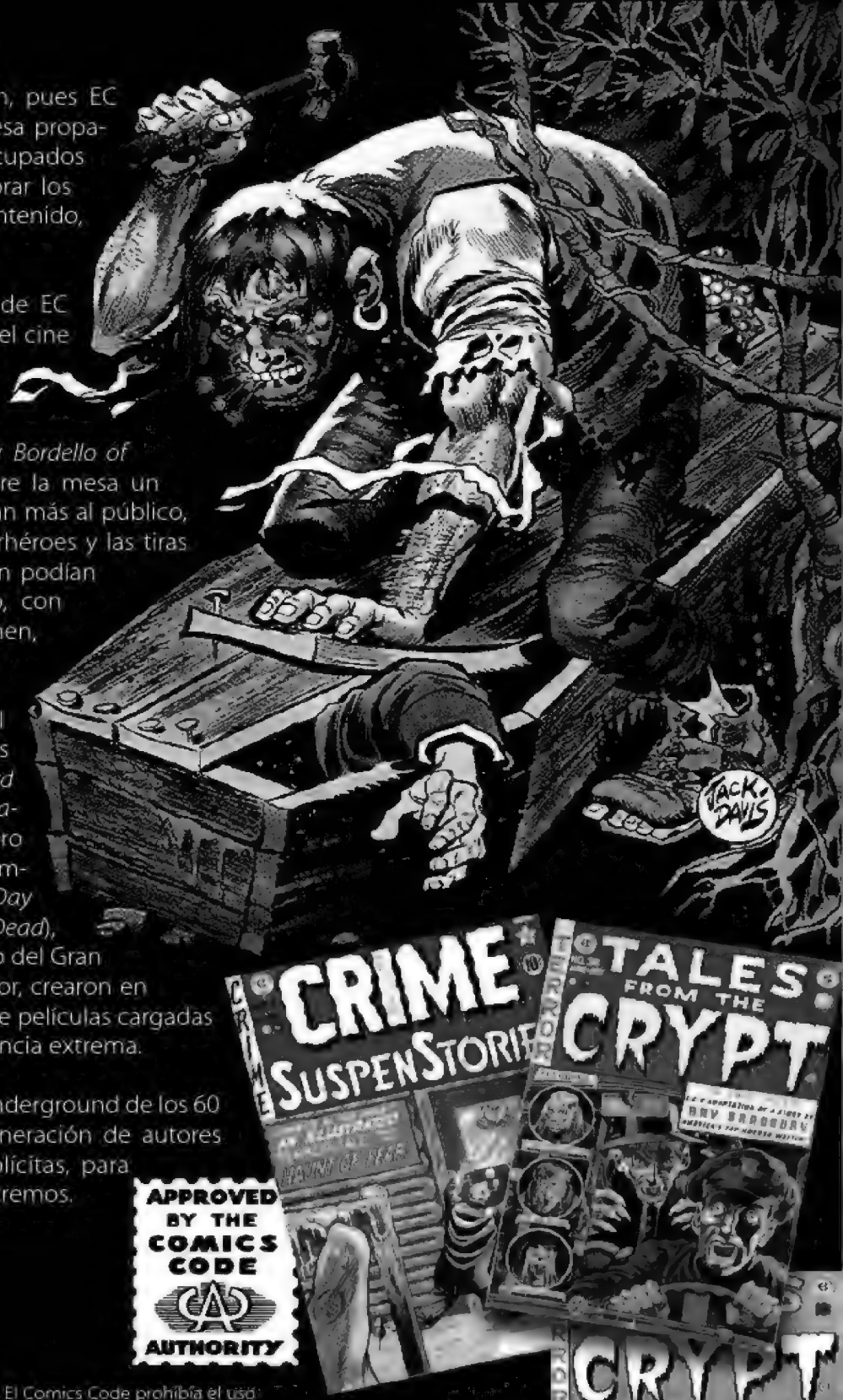
Sin embargo, la influencia de EC pasó a otros medios, como el cine y la televisión, con la serie *Tales from the Crypt* en el canal HBO y las películas *Creepshow*, *Demon Knight* y *Bordello of Blood*. EC Comics dejó sobre la mesa un puñado de temas que atraían más al público, tópicos distintos a los superhéroes y las tiras cómicas: los cómics también podían tener un contenido adulto, con violencia, sangre, sexo y crimen, como cualquier otro medio.

A su vez, el cine de Herschell Gordon Lewis (con películas como *Blood Feast*, *The Wizard of Gore* y *Two Thousand Maniacs!*) y de George A. Romero (con su influyente trilogía zombie *Night of the Living Dead*, *Day of the Dead* y *Dawn of the Dead*), ambos influidos por el Teatro del Gran Guiñol y los cómics de horror, crearon en los años 60 una larga serie de películas cargadas de contenido erótico y violencia extrema.

Esto dio paso a los cómics underground de los 60 y 70, donde una nueva generación de autores retomó esas historias explícitas, para llevarlas a nuevos extremos.



CONTINUARÁ...




APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY

1 El Comics Code prohibía el uso de vampiros, hombres lobo y zombies, así como de las palabras crimen, horror y terror, ingredientes clave de las publicaciones de EC.

## Nuestro Colaborador

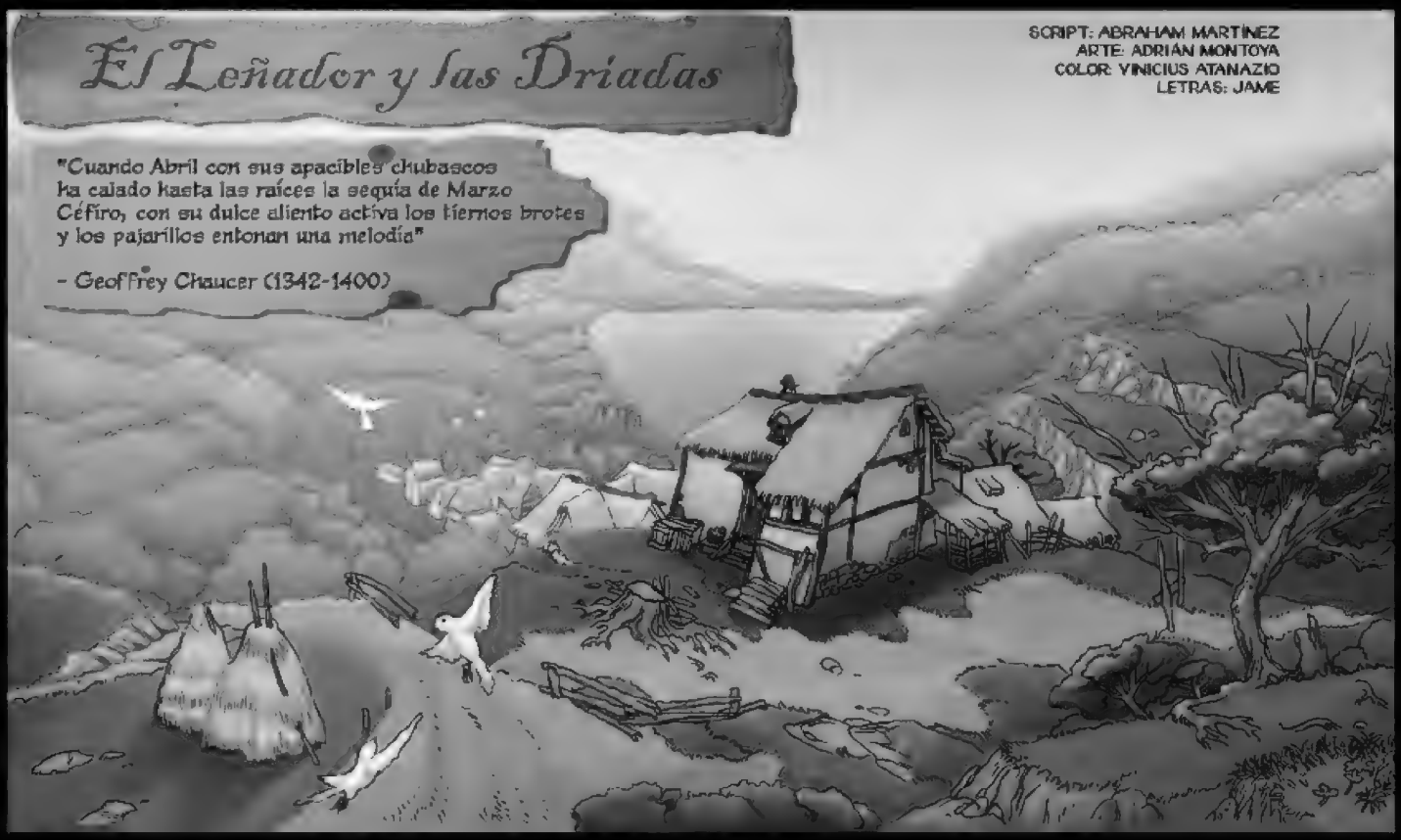
Diseñador independiente, docente en la Universidad Iberoamericana y el Centro de Diseño, Cine y Televisión, así como colaborador de la revista *SIN*. Aficionado a los videojuegos, la comida japonesa y el coleccionismo obsesivo de películas extrañas (horror japonés, coreano y de monstruos gigantes), ***Carcass*** es Ministro de la Iglesia del SubGenio desde 2007 y bajo este rito realizó un matrimonio a uno de sus mejores amigos.
www.reekofputrefaction.blogspot.com

# El Leñador y las Driadas

SCRIPT: ABRAHAM MARTÍNEZ
ARTE: ADRIÁN MONTOYA
COLOR: VINICIUS ATANAZIO
LETRAS: JAME

"Cuando Abril con sus apacibles chubascos
ha calado hasta las raíces la sequía de Marzo
Céfiro, con su dulce aliento activa los tiernos brotes
y los pajarillos entonan una melodía"

- Geoffrey Chaucer (1342-1400)



**Abraham Martínez**. Escritor tampiqueño radicado en Monterrey. Ha publicado la antología *Escritos de Noche* y el cuento *Romina y el Rey Urraca*. En cómic nacional su trabajo ha aparecido en *SMOG*, *Quaentum* y *¡#$%& Comics!* y en el extranjero en las revistas *Heavy Metal* y *Planet Lovecraft Magazine*. Actualmente colabora en *Earthbuilders* de Zuda Comics, división online de DC. http://www.cuervoscuro.com

"Sólo se una cosa: Címe el ciervo, terminó el verano"
- Anónimo, Irlanda
MIRE LO QUE HICE AYER, PADRE.
ESTA VIEJA RAMA DE ROBLE, AHORA TIENE MEJOR USO: LA IMAGEN DE NUESTRO SEÑOR.

**Adrián Montoya**. Nacido en Culiacán Sinaloa, estudió Mercadotecnia en Guadalajara Jalisco, donde actualmente se desempeña como diseñador gráfico e ilustrador. Ha publicado cómic en México en *Quaentum* y *Diablero*. http://montoya1983.deviantart.com

AYÚDEME... ESTOY PERDIDA.
¡VIVE DIOS! ¿QUIÉN...?
¡Y HACE TANTO FRÍO!
NO SON HORAS PARA QUE UNA MUCHACHA DECENTE ANDE SOLA POR EL BOSQUE.
VEN, CALIÉNTATE CON MI FUEGO.
¿CÓMO PODRÉ PAGARLE?
¡OH-OH-OH CHIQUILLA!



**Vinicius Atanazio.** Colorista brasileño. http://mykavykos.deviantart.com

A NADIE HAZ DE CONTAR LO QUE PASÓ. ¿ENTIENDES?
LO QUE SE HIZO EN EL BOSQUE, QUE EL BOSQUE LO JUZGUE.
¡BIEN DICHO!
SÍGUEME Y PRONTO ESTAREMOS EN CASA.
VIRGEN MADRE DE DIOS... YA DEBERÍAMOS HABER LLEGADO AL PUEBLO. ¡ESTUVIMOS AQUÍ ANOCHE!
LO SE...



**Jaime Martínez**. Tampiqueño, co-fundador en los 90 de la editorial independiente Ruptura Comics y a principios del 2000 del espacio comiquero virtual www.pocaspulgas.com. Letrerista de *Dramatus* y *Aula 4*. http://www.jcomics.net

...AQUÍ MATASTE A MIS HERMANAS.
AGH!
¡HIJA DE SATANÁS! ¡BRUJA!
LA GENTE QUE VIVÍA AQUÍ ANTES QUE LOS TUYOS NOS LLAMABA DRIADAS... ARREPIÉNTETE, PORQUE ESTÁS AQUÍ PARA PAGAR TU CRIMEN.
¡ANTES TE MATARÉ!

REGASTE LA SAVIA COMO SANGRE CON TU SANGRE LA PAGARÁS.
¡AAAAAH! ¡CÁLLATE YA, BRUJA!
TCHK-CHK-CHK
JA JA JA JA JA
¡NO ESCAPARÁS!
G-CRCK-KSH!
¡LAS MATARÉ A TODAS!
¿QUIÉN SE ATREVERÁ A CASTIGARME...

...AHORA?
¡!!!
¡AUXILIO, AUXILIO!

¡YO NO FUI! ¡FUE LA DRIADA DEL BOSQUE! ¡LO JURO POR DIOS!
¡CÁLLATE, BLASFEMO!

¡PIEDAD, PIEDAD EN EL NOMBRE DEL SEÑOR!
AAAHH!

AAAAAAAAHHHH...!
¡EL INFIERNO ES MÁS CALIENTE, PECADOR!
JUSTO ES QUE LO QUEMEN CON SU PROPIA LEÑA. ¡DE SEGURO SE LE METIÓ EL DIABLO!

FIN

# Ella... VAMPIRELLA

## cuatro décadas de sensualidad y horror

**VAMPIRELLA ES UNO DE LOS PERSONAJES FEMENINOS MÁS RECONOCIDOS DEL CÓMIC MUNDIAL. SUS ORÍGENES SE REMONTAN A LA ÉPOCA DE LOS MAGAZINES QUE, EVITANDO LA CENSURA IMPUESTA POR EL COMICS CODE, LLEVARON A LA HISTORIETA DE HORROR A OTRO NIVEL, AL PRESENTARSE EN UN FORMATO DE REVISTA (NO DE CÓMIC), CON UN TRATAMIENTO DIRIGIDO AL LECTOR MADURO Y GRAN CALIDAD GRÁFICA.**

En los 60, la editorial Warren dominaba el género con dos títulos extraordinarios: *Eerie* y *Creepy*, que manejaban de forma excelente el horror y la ciencia ficción. Para finales de la década, se pensaba en un nuevo título antológico, mismo que llegaría de la mano de Forrest J. Ackerman, creador de la revista *Famous Monsters of Filmland*, quien ofreció a James Warren un personaje vampírico para su nueva publicación.

Inspirado en la nomenclatura y el concepto erótico-intergaláctico de Barbarella, personaje de Jean-Claude Forest, Ackerman fue ayudado por nada menos que Frank Frazetta, dibujante insignia de la editorial, y Trina Robbins, quien hasta nuestros días se ha mantenido en el mercado independiente (y quien de hecho cambió la imagen rubia de Vampirella diseñada por Frazetta) para crear a la sexy morena que le ha dado vuelta al mundo. A su vez, Tom Sutton fue el encargado de dibujar el origen del personaje en *Vampirella #1*, que apareció en septiembre de 1969, contando con una imponente portada realizada por el maestro Frazetta.

### PRINCESA DE SANGRE

Como en los otros títulos de la Warren, Vampirella aparecía las más de las veces como *hostess* (anfitriona, pues), solamente presentando las historias del magazine, pero poco a poco fue adquiriendo presencia dentro de su propio título. Vampirella sería mostrada como una princesa del planeta Drakulon, cuya principal fuente alimenticia era representada por sus ríos, formados por un líquido muy semejante a la sangre humana. Pero Drakulon era un planeta destinado a desaparecer, motivo por el que Vampirella llega a la Tierra.

Ciertamente, la sangre humana puede servirle como sustento, pero ella está consciente de que no puede ir matando gente para sobrevivir. Y es que a pesar de la gran carga erótica del personaje, Vampirella es un ser noble e incluso inocente, que se esfuerza por adaptarse al modo de vida terrestre.

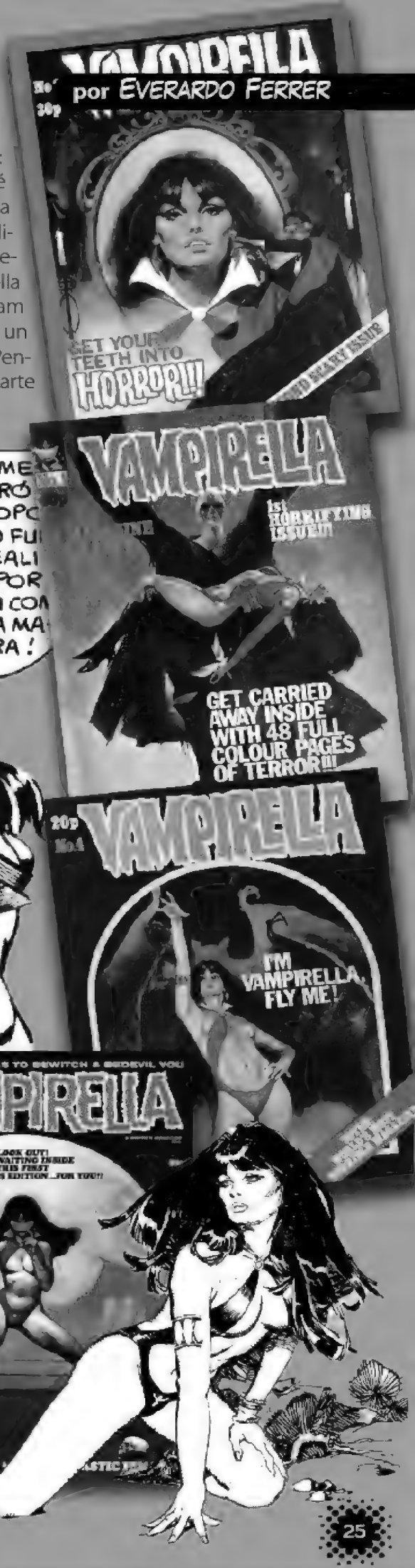
Gradualmente, Vampirella se consolidó, adquiriendo mayor relevancia y un tratamiento más cuidado tras la llegada de dos creativos que, a partir de la octava y doceava entrega, respectivamente, formarían el equipo más importante de la serie: nos referimos al escritor Archie Goodwin y al artista español José González, quienes de alguna manera crearon a la Vampirella definitiva. Goodwin profundizaría en la parte argumental, alimentándola incluso con cierta influencia lovecraftiana representada por Chaos, el dios loco, además de reforzar a la bella mujer vampiro con personajes de reparto como Conrad y Adam Van Helsing (quien se convirtió en amante de Vampi y creó un suero-sustituto de sangre para la princesa drakuloniana) o a Pendragon, un mago alcohólico que en ocasiones cargó con la parte humorística de la saga.

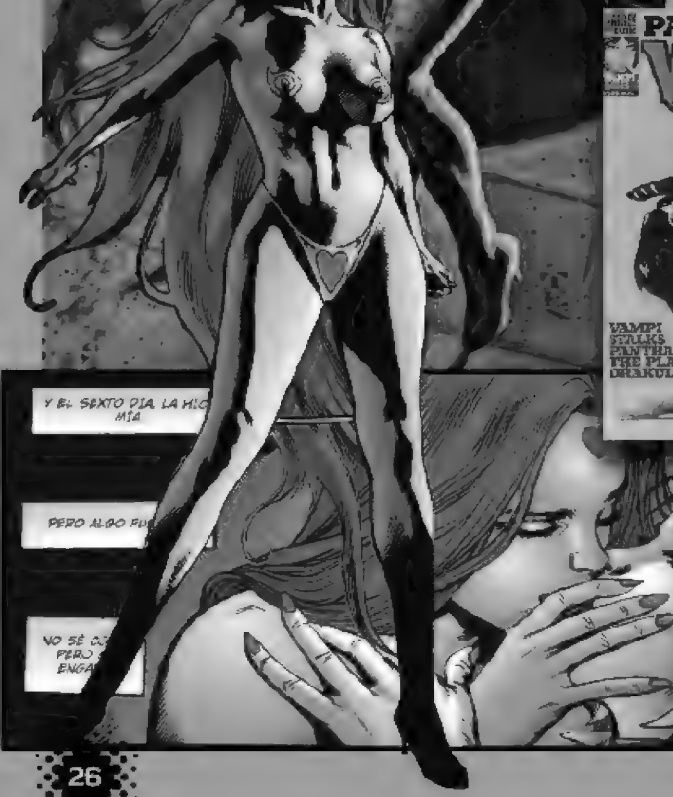
El peso protagónico también recaería en los enemigos de Vampirella, entre los que hay que destacar al propio Chaos (Caos), Blood Red Queen of Hearts (La Reina de Corazones Rojo Sangre), Hemorraghe (Hemorragia), el mismísimo Dracula o la sensual Pantha (con quien se ha presentado ya sea como aliada o como enemiga).

Por su parte, González dotaría al personaje del *sex-appeal* por todos conocido, al crear imágenes verdaderamente preciosistas, lo que convirtió su arte en el estilo a seguir para los dibujantes subsecuentes del título. Aunque los equipos se fueron sucediendo y llegarían tanto argumentistas como dibujantes de mayor o menor calidad, definitivamente la etapa Goodwin-González es la más representativa de la era Warren.

Cabe destacar que las portadas siempre fueron una parte importante de la factoría Warren y así, junto con las cubiertas realizadas por Frazetta, se pudieron apreciar verdaderas obras de arte creadas por los estupendos españoles Enrich y Sanjulián, entre otros. La primera etapa de Vampirella sería publicada hasta 1983, terminando en el número 112 del título, al momento en que Warren cerró sus puertas.

Ese mismo año, los derechos de la publicación serían adquiridos por Harris Comics, pero no sería sino hasta 1988 que se lanzaría un nuevo primer número (que por cierto fue presentado como el 113), conservando todo el formato Warren y tratándose de un compendio de historias ya publicadas, truco que la propia Warren había utilizado en más de una ocasión. Después de ello, la mujer vampiro más sexy de los cómics es obligada entonces dormir un segundo letargo.


por EVERARDO FERRER
GET YOUR TEETH INTO HORROR!!!
VAMPIRELLA
GET CARRIED AWAY INSIDE WITH 48 FULL COLOUR PAGES OF TERROR!!!
VAMPIRELLA
I'M VAMPIRELLA, FLY ME!
VAMPIRELLA
LOOK OUT! EVIL IS WAITING INSIDE THIS FIRST COLLECTOR'S EDITION...FOR YOU!!!

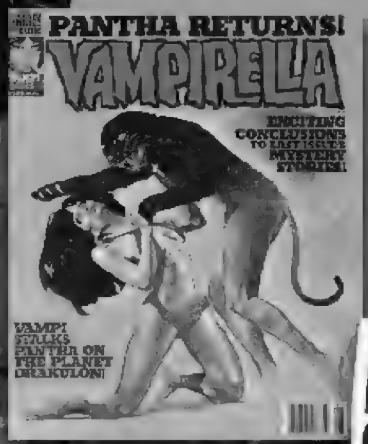



## UN NUEVO DESPERTAR

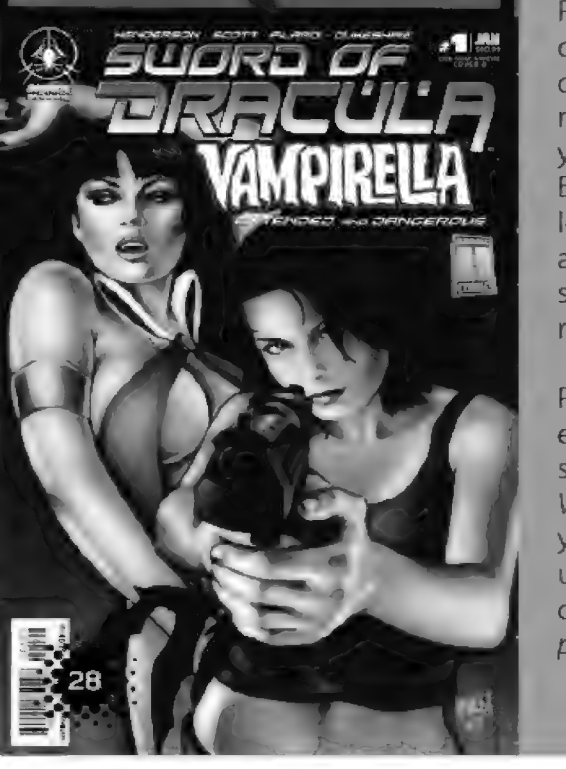
En 1991, Vampirella comenzó a ser publicada por Harris, pero esta vez en formato de cómic, iniciando con la serie *Vampirella Vs. The Cult of Chaos*, que fue de nueva cuenta una serie armada a partir de algunos trabajos editados por Warren en el pasado. En ese mismo año se publicaría también la primera historia realizada para esta editorial, titulada *Vampirella: Morning in America*, escrita nada menos que por Kurt Busiek. El origen de Vampirella sufriría algunos cambios en esta nueva etapa (la historia de Drakulon se manejó como un recuerdo implantado), por lo que *Vampi* ahora sería presentada como hija de la arrepentida Lilith, madre de los vampiros, quien le encomendó a su retoño la misión de destruir a todos los vampiros de la Tierra (y de paso combatir todo tipo de demonios), convirtiéndose nuestra chica de rojo en protectora de la humanidad.

De vez en vez, el origen drakuloniano fue retomado por diversos autores de manera nostálgica y hasta romántica. Lamentablemente, la selección de artistas para esta nueva era de Vampirella no sería la mejor, pues se escogieron algunos dibujantes que realizando *pin-ups* eran estupendos, pero que en cuestión del manejo de secuencias dejaban bastante que desear. Sucedió lo contrario con los escritores que formaron parte de esta nueva aventura vampírica, yendo desde el seminal Alan Moore, Grant Morrison, Warren Ellis, Mark Millar y otros que han dejado su firma en el título.

Afortunadamente, Harris decidió conservar el aspecto en el que Warren ponía especial cuidado: el arte de sus portadas, por lo que las cubiertas de Vampirella siempre han contado con una calidad comprobada, destacando en trabajo de artistas como Joe Jusko, quien de alguna forma vino a ser el heredero de la escuela Warren de ilustradores. De igual manera, una gran cantidad de artistas han querido dejar plasmado su estilo en Vampirella, ya sea en historias cortas, portadas, *pin-ups* o simples bocetos.


PANTHA RETURNS!
VAMPIRELLA
EXCITING CONCLUSIONS TO UNTOLD MYSTERY STORIES!
VAMPI STALKS PANTHA ON THE PLANET DRAKULON!

***Comikaze* #6**, portada **A**
Jesús Antonio Hernández [trazo]
Renato Guerra [color]




Si bien la etapa de Harris ha basado el grueso de su producción en reeditar lo impreso por Warren, dotando a las historias de color (aunque eso ha arruinado el trabajo la mayoría de las veces), también ha tenido aciertos en la producción propia, al editar una buena cantidad de miniseries, maxiseries y *one-shots*.

## DE CROSSOVERS Y OTRAS TRANSFUSIONES

Durante el letargo de Vampirella, los personajes del cómic americano sufrieron algunos cambios: los héroes se volvieron más duros y oscuros, y las heroínas se convirtieron en verdaderas chicas malas (o *chicas con pechos de acero*, como las llamaría el dios Will Eisner). La nueva Vampirella se adaptó a estos tiempos y los equipos creativos la hicieron interactuar perfectamente con dicha tendencia comiqueril.

Junto con esto llegaron diferentes crossovers que enfrentaron a nuestra chica vampiro tanto con personajes femeninos como masculinos, provenientes de compañías grandes o independientes, pero siempre con un papel protagónico. Al principio alternaría con personajes de la casa, como Eeerie y Creepy, seguidos por Eudaemon, The Rook, y más tarde Shadowhawk, perteneciente al sello Image.

A continuación llegarían enfrentamientos con grupos como Wetworks y finalmente, los verdaderos *death matchs* con los más atractivos personajes del cómic: Catwoman (Gatúbela para los nostálgicos), Lady Death, Shi, Painkiller Jane, Purgatori, Witchblade, The Magdalena, Tomb Raider, The Darkness, y un largo etcétera. Entre los títulos más destacables de años pasados se encuentra *Vampirella Crossover Gallery* (1997), que presentó una serie de ilustraciones en la que diversos artistas como Arthur Adams (*Monkeyman and O'Brien*), Mike Allred (*Madman*), Joe Quesada (*Painkiller Jane*) y David Mack (*Kabuki*), entre varios otros, plasmaron a Vampirella al lado de dichas creaciones; así como el crossover realizado con el cómic *Sword of Dracula* (2008), por parte del sello Digital Webbing, que por cierto es de lo más reciente publicado sobre el personaje.

## VAMPIROS EN NEO-TOKIO

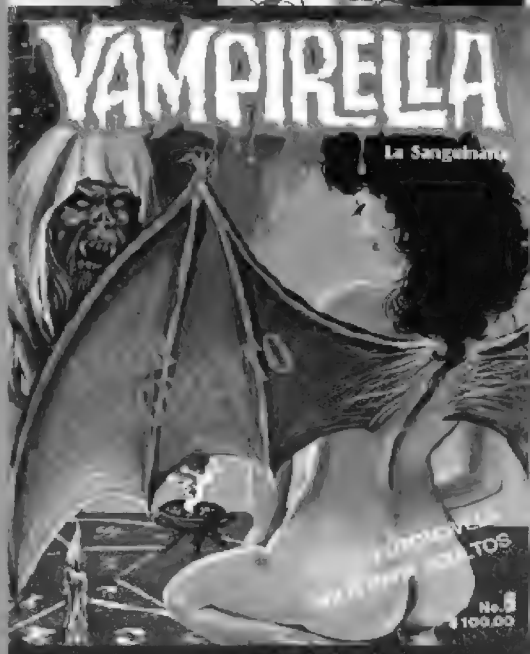
Pero nuestra sexy mujer vampiro encontraría otra forma de adecuarse a los tiempos modernos, por lo que a finales de 1998 se desarrolló un proyecto que tradujo al personaje a un estilo futurista japonés, con *Vampirella Manga 2999* A.D., que situó a la morena y a Pantha en un futuro alterno. La historia corrió a cargo de David Bogart y Seth Biederman, pero lo que definitivamente atrapó al lector fue el espectacular dibujo de Kevin Lau, quien introdujo a Vampi de manera genial en el mundo del manga. La respuesta sería tal que para el siguiente año se lanzó una segunda historia, *Vampirella Manga 3000 A.D.*, realizada por el mismo equipo.

Pero la contundencia de Lau y su brutal dibujo harían que se le encomendara un nuevo proyecto, que si bien no era Vampirella, sí sería un personaje inspirado en ésta. Así, en el 2000 vio la luz *Vampi*, título manejado en un concepto más *hi-tech*, violento y juvenil, que resaltaba el potencial del amerimanga, ideal para un público joven. En *Vampi* se retrata una adolescencia decadente, formada por suicidas y perdedores en un ambiente *cyberpunk*. Pese a transcurrir en una época en la que las armas de

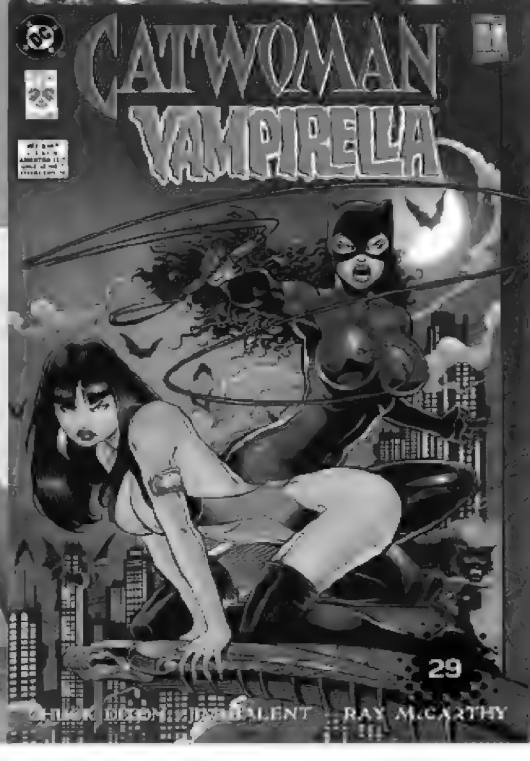
alto poder están a la orden del día, Vampi utiliza para su guerra un par de sables, muy al estilo de BloodRayne. Aunque *Vampi* fue creada para el sello Harris, la fuerza de Lau la trasladaría hasta su sello Anarchy Studios, donde se publicaría bajo el título de *Vampi Vicious*.

## ¿UNA VERSIÓN MEXICANA?

Si bien a nuestro país Vampirella llegó importada de España en una edición de Garbo bastante fiel a la de Warren, en realidad el personaje sería conocido en México gracias a una publicación apócrifa y ochentera llamada *Vampirella la Sanguinaria*, que no era sino una fotonovela para adultos, algo bastante escandalosa para la época. Aunque el trabajo de fotomontaje era de lo más chafa, aún para aquellos tiempos, la premisa de la historia no era tan mala y nos remontaba más bien al origen de Morbius (sí, el de Spider-man) que al de Vampirella. La doctora Susy Kent (¡!) trabaja en un experimento, cuyo fin es erradicar el cáncer en la sangre. Kent realiza pruebas en su propio cuerpo, pero el experimento falla, por lo que ahora, cada vez que se encuentra ante la presencia de sangre, la doctora se transforma en la diabólica Vampirella. Cabe señalar que la actriz protagónica de esta entrega semanal sería Zully D´ Tornell, quien aprovechó cada ocasión para mostrar sus atributos a la menor provocación. *Vampirella la Sanguinaria* quizás sea uno de los pasajes más *kitsch* en la historia de esta hermosa mujer vampiro. Sólo en México podía suceder.




Para 1997, por fin Vampirella fue presentada en México como debía ser. Bajo el sello de Grupo Editorial Vid se lanzó la línea que Harris estaba manejando con gran éxito en el mercado norteamericano aunque, tal y como comentábamos en líneas anteriores, mientras las portadas eran de lo más atractivas, no pasaba así con el arte de interiores, capaz de decepcionar a cualquier lector potencial. Esto (y una probable censura por parte de un grupo de padres de familia) provocó que las ventas fueran irregulares y que el título fuera cancelado en el número 12. Poco tiempo después saldría al mercado la edición mexicana del crossover estelarizado por Vampirella y Catwoman, pero de ahí a la fecha no se ha vuelto a ver nada impreso sobre ella en México.




## ¿EL REGRESO DEFINITIVO?

Para el próximo octubre se tiene preparado un regreso triunfal del personaje, conmemorando su 40 aniversario con una nueva serie, *Vampirella: The Second Coming*, escrita por Phil Hester y dibujada por Daniel Sampere, para la que se han preparado cuatro portadas variantes, realizadas por Arthur Suydam (*Marvel Zombies*), Ryan Stegman (*Incredible Hercules*), Joe Jusko (*Vampirella, Conan*), y una del inmortal José González, como homenaje póstumo (falleció en marzo pasado). En verdad esperamos que con este relanzamiento Vampirella recupere la regularidad que un personaje de su talla merece.

## VAMPI EN LA PANTALLA

La incursión de Vampirella al cine, o mejor dicho, al video, sucedió en 1996 a través de Concorde, la productora del llamado *amo del bajo* presupuesto, Roger Corman, quien antes de lanzar esta cinta directamente al mercado casero, la transmitió por el tubo catódico, gracias a su programa *Roger Corman Presents*.

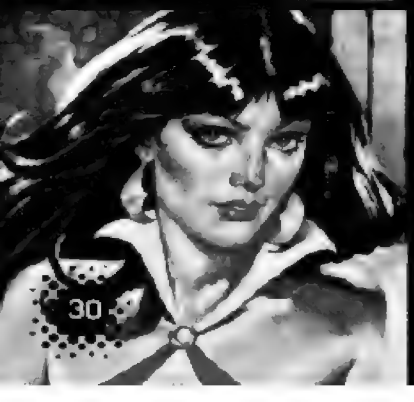
Esta cinta, a pesar de haber sido realizada a raíz de la resurrección del personaje, historietísticamente hablando, se basó en la versión que la editorial Warren publicó a finales de los 60. Como en toda película de *Serie B*, en *Vampirella* se nota que la falta de presupuesto fue cubierta por el ingenio que, la mayoría de las veces, lleva al espectador por los caminos del humor involuntario.

Aunque es indudablemente bella, Talisa Soto (Kitana en la saga *Mortal Kombat* y chica Bond en *License to Kill*), literalmente no llenó el traje de la voluptuosa protagonista, quien al buscar venganza por el asesinato de su padre (¡sucedida hace 30 siglos!) se enfrenta a una rockerísima (o *ruquerísima*) versión de Dracula, interpretada por Roger Daltrey, el cantante de The Who.

Sin duda, un gran atractivo de la cinta dirigida por Jim Wynorsky es ver los estrambóticos cameos de personalidades como John Landis, director de *An American Werewolf in London* y del videoclip *Thriller* (al cual curiosamente nos referimos en un pasado artículo sobre Dave Stevens) o el gran Forrest J. Ackerman, creador de Vampirella y de la mítica revista *Famous Monsters of Filmland*, quien falleció a finales de 2008. Es también de agradecerse que, como casi en toda película con el toque Corman, puedan admirase un par de turgentes senos femeninos.

DatoFRIKI

AUNQUE VAMPIRELLA BASÓ SU NOMBRE EN EL DE BARBARELLA, LA MUJER VAMPIRO HA INSPIRADO A CREACIONES COMO LA CYBERELLA DE HOWARD CHAYKIN O LA STRIPPERELLA, DE STAN LEE.



## NUESTRO COLABORADOR

En su cada vez más lejana infancia, descubrió a la bella Vampirella en una entrevista a uno de sus escritores, publicada en una revista para caballeros. No recuerda al escritor, pero la *Vampi* de José González jamás se ha borrado de su memoria. De chavo, sólo miraba las portadas de *Vampirella: La Sanguinaria* en los puestos de revistas, pues ese tipo de publicaciones estaba fuera del alcance de los menores. Vampirella fue el primer título con el que colaboró para Grupo Editorial Vid, donde es el articulista más longevo.

COMIKAZE

# ¡EL UNIVERSO ES TUYO!

CABINA INTERESTELAR

WWW.CABINAINTERESTELAR.COM

ventas@cabinainterestelar.com

Tel. 5654 1531

# MIRACLEMAN

## MARAVILLAS MILAGROS

### 1ª PARTE

**PARA LOS QUE ESTAMOS INICIADOS EN EL ARTE DE LA LECTURA Y APRECIACIÓN DEL LENGUAJE PICTOGRÁFICO, CONOCIDO COMO HISTORIETA O CÓMIC, NO NOS ES INDIFERENTE NI SECRETO EL VALOR DEL SUPERHÉROE Y SU DRAMATURGIA COMO EL DE UNA MITOLOGÍA MODERNA QUE TRADUCE AL PAPEL NUESTROS ANHELOS Y VALORES. ASÍ, EL CÓMIC DE SUPERHÉROES ES EL ESPEJO EN EL QUE VEMOS REFRACTADA NUESTRA ÉPOCA, SUS HÉROES, VILLANOS, LOGROS Y FRACASOS, PARA QUE PERMANEZCAN SOBRE EL TIEMPO COMO REGISTRO DE UNA ERA.**

Por ejemplo, a Jack Kirby, Stan Lee y Arnold Drake podemos considerarlos como nuestros modernos Homero, Hesíodo y Heródoto, pues sus relatos, a través de historias fantásticas y metáforas ricas en símbolos y significados, hablan de nuestro mundo, su forma y sus protagonistas.

En 1981, Alan Moore, un creador de mente revolucionaria y temple rocambolesca, estaba un tanto en desacuerdo con estos mitos o, al menos, con su presentación. Muy temprano para intentar tirar estos y crear nuevos, dijeron (y aún dicen) muchos lectores. Lo cierto es que este entonces joven narrador y dramaturgo de 28 años, más que derrumbarlos y construir nuevos sobre los escombros, lo que buscó y logró hacer, fue redefinir y perfeccionar la crónica de esos mismos héroes: el tiempo en el siglo XX corría a velocidad luz ante los descubrimientos y adelantos tecnológicos, por lo que resultaba sensible intentar perfeccionar aquella crónica figurada.

Y como los buenos mitos, *Miracleman*, esa historia renovadora y subversiva logró influir como pocas hasta nuestros días, aunque pagando un precio caro ante su atrevimiento. Hoy, se trata tal vez de la historia definitoria del superhéroe del siglo XXI, aunque la accesibilidad del lector a ésta es prácticamente como la del protagonista lovecraftiano al *Necronomicón*, esto es, nula.[1]

Efectivamente, la historia de Miracleman es una de héroes combatiendo contra enemigos, el tiempo inclemente y la historia. Su planteamiento, realización y presentación hablan de una época distinta, en la que los valores y los principios eran otros.

Captain Marvel
ADVENTURES
LOOK PA!! HERE'S A SPECIAL THRILL FOR YOU!
CAPT. MARVEL FIGHTS HIS OWN CONSCIENCE!
CAPT. MARVEL JOINS THE NAVY!
EXTRA CAPT. MARVEL IN BUFFALO
¡YA ERES EL CAPITÁN MARVEL!
¡MI NOMBRE TE DÁ EL PODER DE ESTOS SEIS HÉROES!
¡GRACIAS, GRAN SEÑOR!
COMIKAZE

**1** Debido a una complicadísima pugna por los derechos de *Miracleman*, el personaje permaneció en un limbo legal, haciendo su reimpresión imposible hasta hace pocas semanas, cuando Marvel anunció la adquisición del personaje.

## ANTECENDENTES: LA USURPACIÓN DE UN MITO

**por MAURICIO MATAMOROS**

La historia del arte pop es una que se construye considerablemente con base a la repetición, fragmentación, reproducción y robo de ideas o conceptos. Son imposibles los proyectos totalmente originales en un mundo en el que la individualidad es aplastada ante la globalización del pensamiento y la masificación de toda necesidad.

Después de Superman (el primer concepto superheroico de la historia), todo superhéroe ha sido una variación de éste. Pero, ¿qué acaso Superman no es, igualmente, una variación y acumulación de caracteres de los héroes de las mitologías griegas y cristianas? Como podemos ver, el superhéroe, después de todo, no es más que la transición y evolución de una serie de ideas que acompañan al hombre desde sus orígenes.

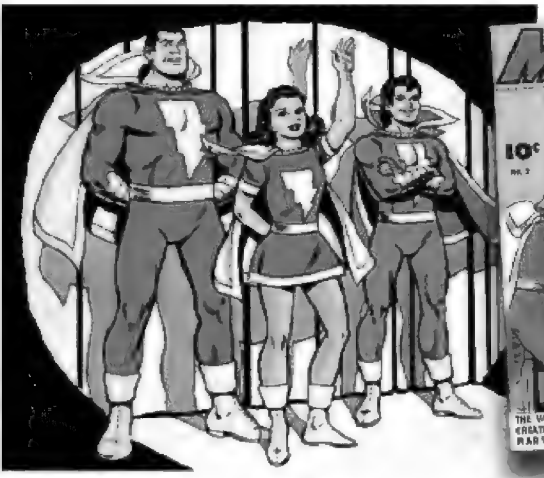
Superman, no obstante y como bien sabemos, vino a trastocar la historia moderna, al ofrecer la realización de ideales y anhelos del hombre, perdido entre la incertidumbre de la tecnología y la fría alternativa de la guerra. Sus aventuras, con ayuda de las imprentas, se reproducen en millares y llegan a todas partes. Pronto, Superman ya no está solo, y los refritos oficiales y clandestinos surgen por igual.

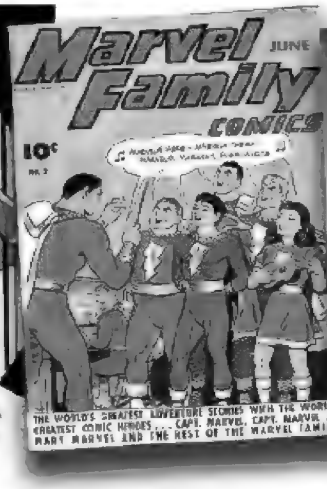
Uno de ellos, es el famoso Captain Marvel, creado en 1940 por C. C. Beck y Bill Parker. Este personaje (que durante nuestra infancia muchos conocimos erróneamente como Shazam, debido a un serial animado), es en verdad el reportero Billy Batson, quien tras un encuentro y acuerdo con el sabio mago Shazam (acrónimo de los nombres de seis héroes y deidades de la mitología: Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio), obtiene el poder de transformarse en el poderoso Captain Marvel, al grito de la palabra ¡Shazam!

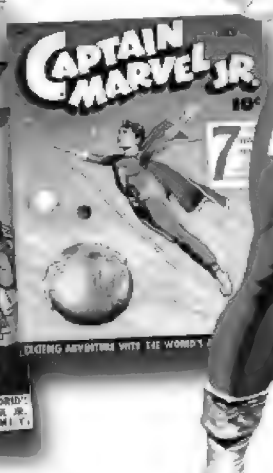
Durante 13 años, este personaje fue publicado exitosamente por la editorial Fawcett y, de hecho, sobrepasó las ventas y popularidad del Hombre de Acero, pues tanto el tono medio en broma del cómic, como la presencia de otros héroes (la Marvel Family), involucraron a lectores más jóvenes e incluso a las mujeres, llevando al Captain Marvel a lograr casi millón y medio de ejemplares vendidos por número durante 1944.

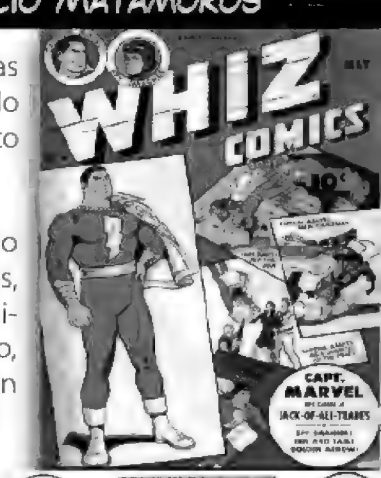
La caída de la editorial y el personaje, sin embargo, llegaron en 1953 con las bajas ventas y una demanda de DC Comics (entonces National Comics Publications) que le quitó a Fawcett 400 mil dólares por concepto de daños por plagio, tras demostrar ante la ley que el Captain Marvel era una copia de Superman.

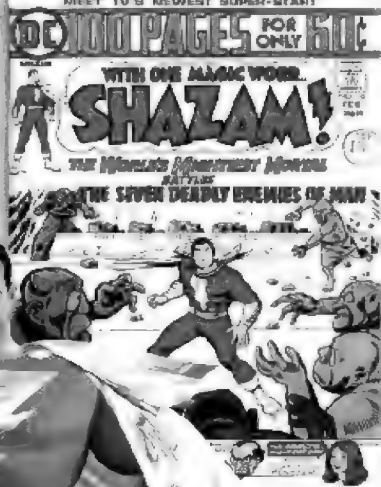
En este punto es donde inicia la historia de Miracleman… bueno, Marvelman.







COMKAZE

IN THE OFFICES OF THE DAILY BUGLE, COPYBOY MICKY MORAN READS THE AWFUL STOP-PRESS NEWS...
LOOKS LIKE MIRACLEMAN IS NEEDED IN A HURRY!
DISASTER!!
SPEAKING THE SECRET KEY HARMONIC OF THE UNIVERSE, MICKY CHANGES..
KIMOTA!
WOOF
SHE SEES THE BOY COWERING BEFORE THE IMPOSSIBLE SPECTRE THAT HAD CONTURED ITSELF FROM THE NIGHT
GREETINGS, MICKY MORAN! I AM GUNTAG BORGHELM!
I AM AN ASTRO-PHYSICIST WHOSE STUDIES HAVE TAKEN HIM FAR BEYOND THE DULL CONCERNS OF MERE MORTALS.
THE KEY HARMONIC OF THE UNIVERSE IS MINE TO COMMAND... ALGOD WHICH, WHEN SPOKEN, BESTOWS GODLIKE POWER UPON THE SPEAKER. THIS IS MY GIFT TO MANKIND
K-KIMOTA ??
YOU HAVE BEEN CHOSEN, MICKY MORAN! FOR YOUR COURAGE FOR YOUR HONESTY SPECIAL POWERS ARE YOURS TO BE USED FOR THE GOOD OF HUMANITY!
YOU NEED ONLY SPEAK THE WORD... "KIMOTA"!
HOLY MACARONI!
B-BUT WHAT'S THAT GOT TO DO WITH ME?
I'M SORRY, MIKE... BUT THAT'S SUCH A BLOODY STUPID STORY!
KIMOTA
HIS LIPS MOVE... THE WORD IS SPOKEN IN A WHISPER
THE WHISPER IS DROWNED BY THE THUNDER! THE SCREAMS OF THE MAN CALLED SIFIS ARE LOST IN THE SUDDEN FLOOD OF LIGHT...
KIMOTA
HIS FACE IS BEARD AND BLITZKRIEG! HIS SPARKLING HAIR SUNSET
COMIKAZE

## Hechos: cirugía plástica en un mito

Como en México y muchos otros países, la dieta comiquera del Reino Unido ha estado compuesta en gran medida por obra Made in USA, que sobrepasa la oferta local. En los años 50, los británicos ya contaban orgullosamente con un icono nacional como Dan Dare, por ejemplo, pero los superhéroes importados de América también tenían un gran público.

El Captain Marvel era uno de estos y, para la editorial L. Miller and Son (que se encargaba de reimprimir las historietas estadounidenses de este superhéroe en ediciones inglesas en blanco y negro), el deceso de este personaje ante la desaparición de Fawcett, no era razón suficiente para dejar de publicar sus historias.

Ante esta testaruda resolución, en L. Miller and Son decidieron llamar al estudio del historietista Mick Anglo para encargarle un personaje que reprodujera todas las características del Captain Marvel, aunque con ligeras variaciones para eludir cualquier demanda por parte de DC Comics.

De esa forma, el mago Shazam pasó a ser el genio astrofísico Guntag Borghelm, y Billy Batson se convirtió en Micky Moran, mensajero del periódico *Daily Bugle* (sí, efectivamente Moran trabajó en éste diario antes que Peter Parker y J. Jonah Jameson). Elegido por Borghelm debido a su valentía y honestidad, Micky Moran recibe la habilidad de transformarse en Marvelman, tras pronunciar la palabra *Kimota* (que no es otra cosa que *Atomi**k***, al revés).

Fue así que en 1954 se presentó ante la sociedad al orgulloso Marvelman quien, digamos, suplantó a Captain Marvel (pues los editores decidieron explicar en la revista que debido a que el personaje y sus compinches eran popularmente conocidos como los Marvel Men, entonces sus nombres pasarían de Captain Marvel a Marvelman, y de Captain Marvel Junior a Young Marvelman), a partir del número 24 de *Captain Marvel Adventures*, publicación que desde su siguiente número acortó su título a *Marvelman*, de manera definitiva.

Durante los siguientes diez años, superando los 700 números (repartidos en sus distintos títulos), Marvelman y compañía entretuvieron a más de una generación de jóvenes británicos con historias sencillas y en lo general poco logradas, pero que sin duda marcaron a no pocos lectores. Uno de ellos fue Alan Moore, quien al respecto explica lo siguiente en un texto aparecido en *Miracleman* #2 (Eclipse Comics, octubre de 1985):

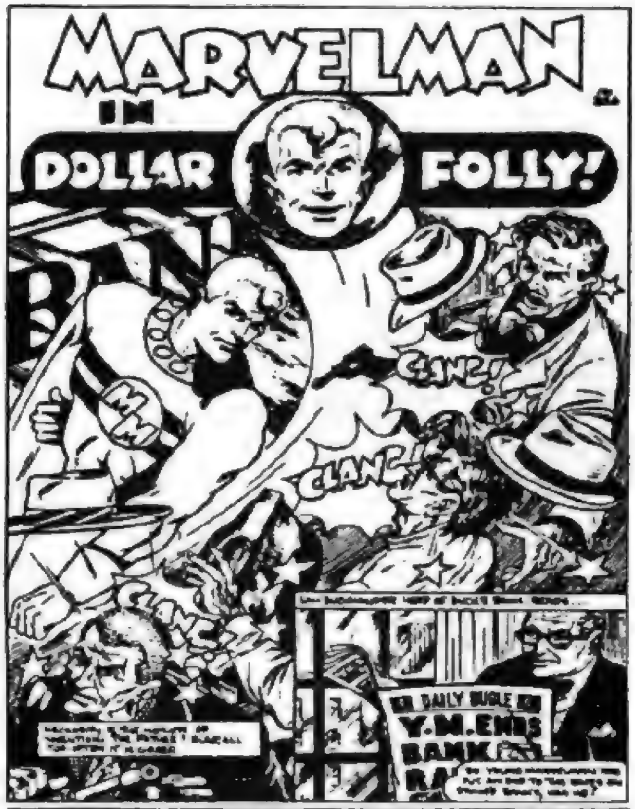
*Viendo hacia el pasado, especialmente desde la perspectiva de una generación educada prácticamente a partir de una pasarela interminable de mutantes, cyborgs y vigilantes rudos y realistas, debe ser complicado encontrar interés alguno en la primera corrida de las aventuras de Marvelman. Las historias eran simplistas tanto en el arte como en los guiones, y para cualquier lector familiarizado con la explotación de la Marvel Family original de Fawcett, estos personajes le parecerán tristemente derivativos.*

*De cualquier forma, cuando yo tenía seis años, en 1959, Marvelman fue el primer y único héroe con traje que vi en mi vida. Tal vez había entonces otros personajes británicos que calificaban como superhéroes…personajes como Dan Dare, The Steel Claw y The Spider ciertamente poseen todos los atributos requeridos…pero Marvelman fue el primer y único superhéroe con el reconocible estilo americano, hasta que en estos lares, a finales de los 70, Marvel Comics presentó su, producido en los Estados Unidos, Captain Britain.*[2]

Pero así como a Micky Moran, el destino (aunque es justo decir que Moore hizo camino al andar), le tenía preparado al joven escritor un acuerdo con Marvelman, que cambiaría el rumbo en la forma de concebir super-hombres desde entonces.

**CONTINUARÁ...**

**2** Personaje al cual el propio Moore también transformaría, incluso antes que a Marvelman. Pero esa es otra historia.



S-SO... GARGER WAS NEVER HERE, BECAUSE HE NEVER LEFT 1981! IT SOUNDS UNBELIEVABLE...
MAYBE SO, KID, BUT THAT'S THE WAY IT WAS...
...OR WAS IT?
HA HA HA HA HA!

## NUESTRO COLABORADOR

**Periodista y jefe de información del área de Publicaciones de la Cineteca Nacional, anda en plena gira de promoción de su nuevo libro, *Alan Moore y su obra: Realidades Construidas* (que la verdad está muy chido, decimos nosotros). Su *blog* es: http://iconoctlan.blogspot.com.**

*Gracias a Jorge y Roger, pues su ayuda permitió este artículo*

# 1ª PARTE

# PANTERA PUNCH

**LA PRIMERA VEZ QUE LO VI ME IMPACTÓ; SU PRESENCIA GENERÓ CONTROVERSIA, GUSTO Y APEGO. MEDÍA UNO SETENTA Y TANTOS DE ESTATURA, OJOS VERDES, LABIOS EXTRA GRUESOS, NARIZ CHUECA DE TANTO GUAMAZO, CABELLO NEGRO, RIZADO Y GRASOSO, CON UN MECHÓN BLANCO DEL LADO IZQUIERDO. PARRANDERO, BRUTO PERO NOBLE, FEO COMO ÉL SÓLO, Y AÚN ASÍ LIGADOR PROFESIONAL, SE LLAMABA GERVASIO ROBLES, MEJOR CONOCIDO COMO...**

## EL PANTERA

Este personaje nació de la genial pluma de Daniel Muñoz Martínez, escritor de la línea Mini Policiaca para EDPA (Editorial De la Parra), quien ya tenía en su haber a personajes como Concho el Detective y Conchita. Cuando José Suárez, el director artístico de la publicación, le encargó a Muñoz crear un personaje policíaco con el cual se identificaran los lectores, surgió (¿o rugió?) Gervasio Robles, *El Pantera*, quien vio la luz por medio de una primera aventura, titulada *Los monederos falsos* (1975).

En *El Pantera*, Muñoz manejaría acción en hartas dosis, pero además añadiría el típico humor mexicano, así como ciertas frases y descripciones propias del lenguaje popular del barrio, que incluía el doble sentido y el albur.

Y aunque en las minis *El Pantera* sólo aparecía de vez en cuando (porque no era el único personaje en la lista de publicación), los editores se dieron cuenta de algo: la gente compraba unos títulos más que otros, en especial aquellos en que aparecía este *ñero cuarentón*, originario de Veracruz. Fue entonces que en 1980 se decidió darle su espacio propio, por lo que el héroe abandonó el blanco y negro, para ser publicado cada jueves en tonos sepia.

En sus primeras 20 apariciones, la revista disparó su tiraje a 400 mil ejemplares. Para 1984, en vista del éxito obtenido, la cantidad se incrementó de nueva cuenta, alcanzando la cifra de 700 mil ejemplares vendidos por número. Pero a finales de la década la historieta empezó a decaer, tras la partida del dibujante Juan Alba (quien acompañó a *El Pantera* desde las minis) y del artista que tomó su batuta, el buen Alberto Maldonado, quien dotó al personaje con harta acción, patadas voladoras y esquivadas de bala.

### ¿Y DE DÓNDE SALTÓ EL PANTERA?

En una entrevista publicada en *El Pantera* #100 (2004), Muñoz recordó un pasaje de su infancia: una tarde en la colonia Obrera, precisamente en la Panificadora Churubusco, el maestro del turno de bizcochos se

acercó a *El Trompo*, un panadero oriundo de Oaxaca, fuerte y moreno, con "ojos color acero y pocas palabras", quien si bien no era un bravucón, poseía una "violencia innata". Esta persona le pidió a *El Trompo* que le "diera un susto" a otro de sus colegas panaderos, a cambio de 50 pesos. "Dame cien y lo mato", fue la respuesta sorpresiva y casi inmediata de *El Trompo*.

"Ese modo tan desenfadado de hablar de cosas tan serias me cautivó", señaló Muñoz, quien a partir de esa personalidad construyó a su creación más famosa. Cabe mencionar que el apodo de *El Pantera* provino de la tradición que el mismo Muñoz vivió en la Obrera, donde todo aquel que se dignase de "*ser alguien*", debía tener un apodo (por cierto, el suyo era *Compadre*).

"En México, a los cuates que son entrones y muy *sacalepunta* se les designa como *panteras*", subrayó Muñoz, al evocar la palabra que bautizó a su personaje.

## EL PRIMER RUGIDO

La historia temprana de *El Pantera* es medio lacrimógena, pues quedó huérfano a tierna edad; pero con todo y eso, el pequeño Gervasio (quien desde chiquito vivió en la calle) salió adelante en diversos oficios. Eso sí, a pesar de juntarse con la lacra de la sociedad, ni por un momento dejó de ser honesto y trabajador como el que más. Ya mayorcito, Gervasio se enamoró de una muchacha, pero cayó en la cárcel de Lecumberri, acusado injustamente de asesinarla.

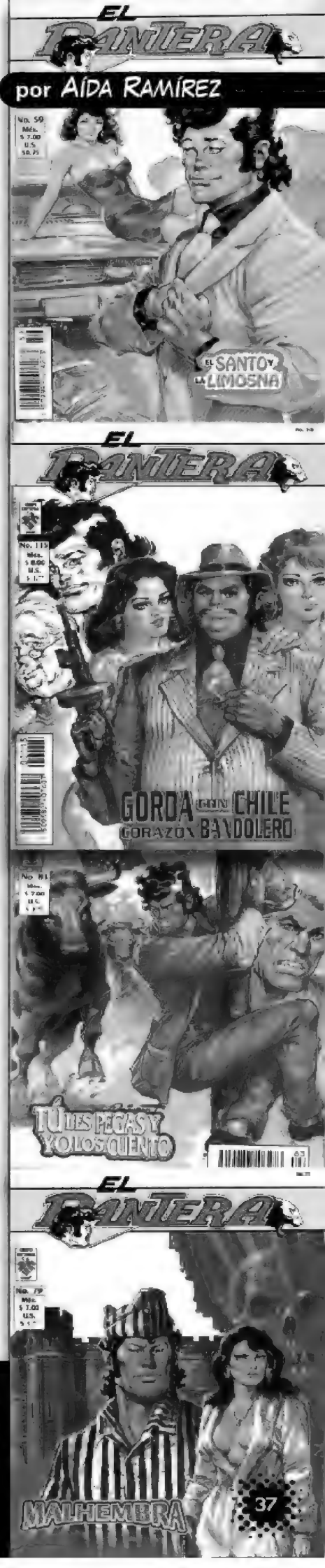
Tras recibir la *patiza* de su vida al defender el honor de su occisa novia, recibe clases de Wu-Shu por parte de un *valedor* de la prisión. Varios moretones después, el jefe de la policía se da cuenta de las habilidades y el buen corazón de este *cuate*; así, el General Porfirio Ayala decide utilizarlo como agente encubierto en misiones especiales, liberándolo por medio de una falsa fuga.

Aunque la mayoría de sus aventuras se deben más a problemas en los que *El Pantera* se ve envuelto (o se relacionan con alguna recompensa), el héroe nunca deja los casos sin resolver, ya sea utilizando su particular suspicacia, por *pura chiripa* o gracias a la ayuda de su compadre, el *Gorda con Chile*, un taxista *lacra* y soplón, que se sabe bien protegido (al igual que su esposa *La Quesadilla* y sus hijos *El Tlacoyo*, *El Pambazo*, *El Totopo* y *El Sope*, entre otros ahijados del hombre felino).

Las aventuras de Gervasio implicarían desde armar engaños en el edificio de PEMEX, aventarse persecuciones sobre el Periférico, el Viaducto Miguel Alemán o el Circuito Interior, hasta resolver secuestros y enfrentarse a mafiosos, capos de la droga y cuanta cosa se le ponía delante.

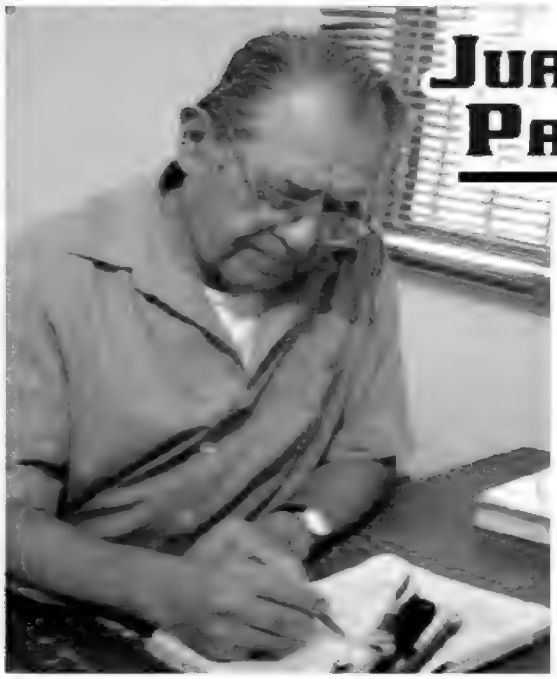
Trabajar como agente encubierto resultaría bastante problemático para el macho del copete blanco, por lo que *El Pantera* buscaría huir de dicha situación, comprándose un rancho en los Altos de Jalisco. Pero el destino le tenía deparada otra suerte…

CONTINUARÁ...




**NUESTRA COLABORADORA**

Fanática de los trabajos alternativos, soñadora empedernida y defensora de utopías, espera que algún día la gente vuelva a leer ávidamente historieta mexicana. *Superextramegafan* del maestro Rubén Lara, ha impartido cursos y organizado eventos sobre historieta.



# Juan Alba López
## Padre de *El Pantera*

**Nacido en Guanajuato, en 1932, desde niño manifestó su inquietud por el dibujo. A los seis años falleció su padre, por lo cual estudió únicamente la primaria. Al concluirla se vio en la necesidad de trabajar para ayudar con los gastos del hogar. Fue hasta 1957 cuando tuvo la oportunidad de iniciarse como ayudante de dibujante de historietas con Óscar González Guerrero y posteriormente con Guillermo Marín. Como dibujante profesional colaboró con Publicaciones Herrerías durante cuatro años, con la exitosa Novela Policiaca; posteriormente trazó Torbellino para Editora Senda; la serie Cuentitos para EDAR y varias publicaciones de corte policiaco. El Pantera, personaje diseñado por él, fue llevado a la pantalla chica en 2007.**

En entrevista, el maestro Alba comenta sus experiencias como artista:

**¿Cómo se dio la necesidad de expresarse a través del dibujo?**
*Vengo de una familia de mineros y desde niño me llamó la atención la historieta. Quedé huérfano de padre a los seis años; entonces me fui con mi abuelo a León, donde me dediqué a la albañilería, hasta que un pariente me trajo a la ciudad de México. Mientras tanto, yo practicaba el dibujo en pleno rayo del sol… a lo mejor por eso me quedé ciego desde joven.*

**¿Cuál fue la primera editorial con la que colaboró?**
*Acababa de llegar de Guanajuato, estaba desorientado, hasta que un día, leí en el periódico que Óscar González Guerrero necesitaba un ayudante. La verdad no duré mucho con él, pues ellos querían más copistas que dibujantes creadores y como que yo no le veía progreso ahí; pero como quiera, fue una experiencia. Lo cierto es que fui a dar allá con Guillermo Marín, uno de los grandes de la época de Flores y de Casillas. Yo no era tan bueno como ellos, pero aprendí mucho de este señor. Trabajando con él me hice muy amigo de Sixto Valencia.*

**Entonces usted tenía muchas inquietudes…**
*En esa época fui a Novaro, pues se hacían unas páginas de relleno en las que se nos daba chance de hacer varias cosillas. Ahí empezamos poco a poco a relacionarnos. En ese lugar conocí a un señor Ayala, que nos enseñó a dibujar.*

*Lo que queríamos era que marcaran nuestros errores, algo que en las editoriales nunca nos han señalado.*

*Me habría gustado que Alfredo Cardona Peña (escritor de Fantomas) me hiciera ver esos errores, pero en lugar de eso ninguneaba y menospreciaba nuestro trabajo. Y la verdad es que ahí no nos dábamos cuenta de que nos faltaba mucho para progresar, así que no nos quedó otra cosa más que aguantar lo que nos decían.*

*Después de año y medio en Novaro, me dieron el título Malumbo, que trataba sobre la esclavitud en Cuba, pero nunca vio la luz. Luego me dieron otras historias que hablaban de Haití, que no florecieron. Y luego, para acabar, despidieron a Cardona Peña. Pero yo quería mejorar mi trabajo, quería tener un mejor nivel de dibujo.*

*De ahí, Sixto Valencia, que era más inquieto y no tenía tantos complejos como yo, que era provinciano, se lanzó a otras editoriales, por lo que me fui con él.*

**¿Y cómo entró a Vid?**
*Anduve un tiempo como independiente, y como al año por fin llegué a Vid. Yo lo que quería era que me dieran oportunidad para superarme, pero en realidad a la empresa eso no le interesaba.*

*Cuando llegué a Vid, mi primera oportunidad fue con la Mini Policiaca. En sí fui yo quien les dio la idea para lanzar ese tipo de historieta, aunque luego, ya sabes, aparecieron los celos alrededor de la paternidad del título. Por cierto, en Vid hice a Conchita la Detective, que casi no duró.*

**¿Cómo llegó *El Pantera* a las viñetas?**
*El Pantera fue idea de Daniel Muñoz. Para entonces, mi dibujo ya era un poquito aceptable, por lo que me recomendaron con él, quien me invitó a comer y me platicó su idea de que El Pantera fuese un personaje muy mexicano. Entonces, que se me ocurre ver una cabeza olmeca, y decidí que así debía ser el personaje.*

*Yo dejé El Pantera algunos años después, pues no me convenía económicamente, aunque la verdad es que estaba subiendo como la espuma, pero a mí no me aumentaban el sueldo, además de que cada día era más desgastante. Incluso me estuvo ayudando José Luis Durán, pero también él se me atrasaba con los cartones, y ya no era tan grato hacerlo. Entonces se lo dieron a Manuel Calles y luego a Alberto Maldonado, pero con Calles fue cuando ya no me gustó, porque se deformó la esencia del personaje. El de Calles estaba mal dibujado, carente de acción y movimiento. Ya cuando se lo dieron a Maldonado lo levantó más o menos, pero ya no fue lo mismo.*

*Después de algunos años, Sixto Valencia me dijo que quería sacar otra vez a Memín Pinguín, y que yo me encargaría de El Pantera. Yo tenía más callo, pero resultó que un mes después lo sacaron con otro formato, por lo que ahí se murió la idea.*

por JOSÉ MIGUEL ALVA y MAIRA BENÍTEZ

**¿Y que hizo después de todo esto?**

*Hice una historieta de policías y trabajé con Gertz Manero como editor, ya que me empezaron a encasillar en el género policiaco. Pero después me fui con los hermanos Flores a EJEA, donde colaboré con Denuncia, aunque no recuerdo lo último que publiqué, ya que a los Flores no les gustaba mi forma de entintar, por lo que me pusieron como trazador por muchos años.*

*No me gustó su sistema. A mí que me pongan de director artístico de alguien que no sabe de dibujo. La verdad es que estaba ya muy cansado, por lo que ese fue mi último contacto con la historieta. Y de ahí decidí regresarme a la provincia, donde hasta la fecha me tiene usted.*

**Por otro lado, ¿En qué artistas se inspiraba?**

*Todos los que eran bien hechos, como Hal Foster o Alex Raymond. Siempre he sido admirador de la pintura y el grabado, y por eso me gustaban Flash Gordon, Tarzan, así como el trabajo de gente como Jiménez y Casillas, ya que éste era un artista espontáneo, incluso muy superior a Flores.*

**¿Cuál sería entonces su principal experiencia en el mundo de los cómics?**

*Fueron buenos años, en los que trabajamos y dibujamos mucho. Pero lo malo es que siempre es lo mismo, uno nunca pasa de perico perro, que si la historieta no es negocio, que si andan mal las revistas…*

*La gente me identificó, me conoció, pero sí tengo algo de decepción, pues en la historieta industrial no le dan mucha oportunidad al dibujante de crecer y desarrollarse. Aquí a la mayoría de los editores lo único que les interesa es la cantidad y no la calidad.*

*Porque luego resulta que un dibujante mediocre o malo gana más que tú por la cantidad de trabajo que realiza, así que nomás imagine usted. A veces se debe luchar contra todo eso; para ello se requiere tener mucha rapidez y un poco de calidad. En todas partes he terminado bien, fui muy cumplido, nunca se dio la ocasión para que me corretearan.*

## Nuestros Colaboradores

Maira Benítez es artista plástica por la ENAP, hace sus pininos en escultura, vitral, fotografía y diseño. Conocedora de la obra de Gabriel Vargas (*La Familia Burrón*), lleva toda la vida coleccionando historietas clásicas mexicanas.

José Miguel Alva, conocido por los cuates como *El Fanboy*, es publirrelacionista de *Cenizas, Revista Narrativa/ Gráfica*, en el pasado fue colaborador del maestro José Luis Durán en la sección *Cómic, Arte y Cultura*, de *El Diario*. Participó en la época impresa de *Súper Cómics* y es director editorial de su versión web.

CUANDO LOS ANIMALES VISTEN MALLAS

# Capitán Zanahoria y su Pandilla

por Eduardo Arredondo

**Hace mucho tiempo, gracias a la mítica editorial Novaro, pudimos conocer una etapa en la cual el sello DC no se preocupaba por mantener un orden en las historias de sus héroes, una época en la que el fin justificaba los medios y por lo tanto se podían crear desde argumentos inverosímiles hasta universos enteros para conseguir la atención del lector.**

Fue en uno de estos mundos que conocimos a un grupo de superhéroes conformado por el Capitán Zanahoria (Captain Carrot), un conejo que funge como líder del equipo; Conchudo (Fastback), una tortuga velocista; Gatina (Alley-Kat-Abra), una minina hechicera; Patogoma (Rubberduck), un pato muy elástico y moldeable; Porcino (Pig-Iron), un enorme cerdo de acero; y Lanita (Yankee-Poodle), una perrita con el poder del magnetismo animal, quienes fueron conocidos en nuestro país como el *Capitán Zanahoria y su Pandilla* (*Captain Carrot and his Amazing Zoo Crew*).

Este singular grupo habitaba un mundo (que después conoceríamos como Tierra C) poblado de animalitos antropomorfos que recordaban la fórmula que ya había explotado la Warner Brothers con sus Looney Tunes.

El Capitán Zanahoria debutó en 1982, en un *preview* de 16 páginas presentado en *New Teen Titans #16*, para después contar con su propia serie, en la cual además de hacer un *team-up* con el mismísimo Superman, se presentaría al resto de sus compañeros de aventuras. Los guiones eran del genial Roy Thomas, con dibujos de Scott Shaw, aunque a lo largo de la serie notaríamos a un gran número de artistas que dotaron a la historieta con una identidad propia.

La serie original constó de sólo 20 números (de los cuales, hasta donde tenemos entendido, 17 fueron publicados en México, lo que no estaba nada mal para una época en la que el noveno arte no tenía tanta popularidad como en nuestros días).

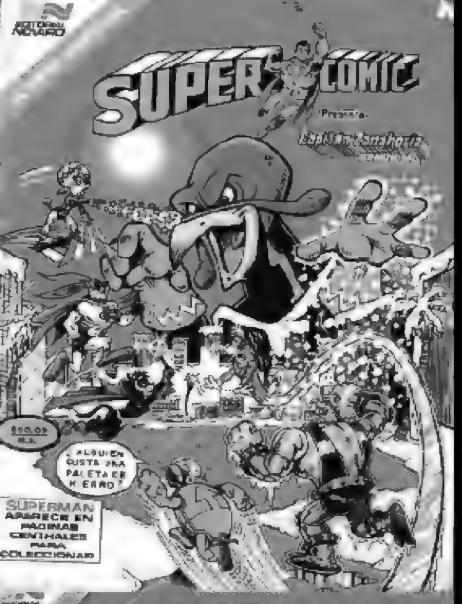
Cabe mencionar que los primeros seis episodios de la serie se publicaron en la historieta *Supermán presenta*,[1] bajo el formato Avestruz, mientras que el resto sería publicado en el título *Supercomic presenta*, en un tamaño más pequeño, entonces conocido como Águila.

## El otro Roger Rabbit

La historia del Capitán comienza en la ciudad de Gnu York, metrópoli de un universo paralelo a donde Superman llega accidentalmente al tratar de detener un meteoro, mismo que se fragmenta en seis pedazos que caen en distintas regiones de este mundo, otorgando poderes a los



1 Es correcto lo que estás leyendo, pues en esa época en México el nombre del kryptoniano se acentuaba.



protagonistas del cómic (tal vez suene un poco simplón el asunto, pero así era en 1983). Es aquí donde conocemos a Roger Conejo (en inglés Roger Rabbit, a quien más tarde, para evitar problemas legales con la película de Robert Zemeckis, se le cambiaría el nombre por Rodney), quien se gana la vida como dibujante y escritor de historietas para la revista *Sólo para Animales*, quien al comer unas zanahorias brillantes de su macetero obtiene poderes muy parecidos a los del Hombre de Acero, aunque sólo por 24 horas (llama la atención que Roger es el único personaje que no tiene sus poderes de fijo).

En su debut, el Capitán tendría como contrincante a la gigante estrella de mar Starro, quien sería derrotado gracias a la ayuda de Superman y el resto de la Pandilla en el lejano Plutón.

Vale la pena mencionar que si bien en un principio el grupo de héroes no tenía un lugar fijo de residencia, al tener dos de sus miembros una vida pública en el medio de la farándula, todos decidirían mudarse a Follywood, para albergarse en la casa de Patogoma (¿Les recuerda a cierto magnate que da cobijo a un popular equipo en su mansión?); pero unos cuantos capítulos después terminarían en un cómodo cuartel con forma de Z, muy al estilo de DC.[2]

Otro detalle que llamó la atención del lector fue la gran gama de personajes parodiados en las páginas del cómic, entre los que destacaron los hermanos Marx, Farrah Fawcett o Steven Spielberg (junto con su famoso extraterrestre), a quienes vimos retratados como animales *toon*.

Un personaje que tuvo gran relevancia en el cómic fue Quesín el Micro ratón (Little Cheese), quien además de ser el único adolescente de la historia, contaba con un origen trágico [su padre, científico, murió a manos de Gatazo (Feline Faust), un obeso felino del mismo estilo que Kingpin, el enemigo de Daredevil]. La muerte de Quesín a manos de Gatina implicaría el nacimiento de historias más adultas para el título.

Pero sin duda, una de las aventuras más recordadas por los seguidores de esta serie fue el encuentro de la Pandilla y los Animales de la Justicia (la *JLA*, cuyas siglas significaban *Just'a Lotta Animals*, algo así como "Sólo un montón de animales"), donde pudimos encontrar las versiones animalescas de los héroes más grandes de la editorial, como Superardilla, Coneja Maravilla, Aquapato, Crash, Batiratón y Cordero Verde, entre varios otros seres provenientes de Tierra C-Minus.

En cuanto a la galería de villanos del Capitán Zanahoria, basta decir que como lectores podíamos encontrar de todo: desde ranas gigantes y genios malvados, hasta un perro chihuahua con habilidades místicas y cierto parecido a Dalí.

En *El Capitán Zanahoria y su Pandilla* no encontraremos ultra violencia o personajes oscuros y vengativos, sólo diversión, buen humor y bastante aventura, lo cual, siendo honestos, son algunas de las razones por las cuales también nos acercamos a los cómics ¿O no?

**2** Recordemos que la base de los Teen Titans tiene forma de T.


## Nuestro Colaborador

**Comunicador gráfico de profesión y comiquero de corazón, gracias a las historietas que su mamá le compraba y leía en su tierna infancia. Amante de los animales, no soporta ver películas donde se les haga sufrir.**

COMIKAZE

## El último Salto del Capitán

por J David M Jiménez

Tras brevísimas apariciones en títulos como *Funniest World, Teen Titans, New Teen Titans* y *The Oz-Wonderland War*, no fue sino hasta finales de 2007, durante la serie *Countdown*, que el Capitán y sus camaradas volvieron a las viñetas, aunque sólo fue durante los tres números de la miniserie titulada *The Final Ark*, escrita por Bill Morrison (cofundador de Bongo Comics, escritor-dibujante de *Simpsons Comics* y director creativo de *Futurama*), dibujada por el mismo Scott Shaw y entintada por Al Gordon.

La historia, en la cual el gobierno ha prohibido las actividades superheroicas tras la muerte de Little Cheese, comienza en la Comic-Con Interspecional de Sandy Eggo, donde el villano conocido como The Salamandroid intenta robar un ejemplar de la primera aparición del Captain Carrot.

Es entonces que Rodney Rabbit, quien se halla en la convención promoviendo los cómics *Krypto The Superdog* y *Ace The Bat-Hound* (recordemos que el conejo es dibujante de historietas) se reúne con el resto de sus compañeros, quienes se encuentran en el mismo lugar dando autógrafos como los héroes que son, para intentar detener al villano, sin éxito.

En el segundo número de la miniserie, los miembros de la actual Zoo Crew (Yankee Poodle, Rubberduck, Pig-Iron, Fastback y American Eagle) se enfrentan con Frogzilla y atestiguan el regreso de su excompañera Alley-Kat-Abra, quien les ayuda a derrotar al anfibio y de paso explica al equipo que no fue ella la responsable de la muerte de Little Cheese, sino un doble maligno creado por el maligno Feline Faust.

Mientras The Salamandroid trabaja un plan con Starro The Conqueror para terminar con la ZooCrew, el nefasto Rash Al Paca también tiene malévolos propósitos para todo el planeta y los héroes que lo habitan. Gracias a la caótica situación, el gobierno vuelve a dar carta blanca a los héroes, quienes repentinamente se quedan si poderes, a excepción de Pig-Iron, por lo que en la tercera entrega de la serie la solución se encuentra en traer de vuelta a la *JLA*.

Al percatarse del cataclismo cósmico (hay que recordar que esta miniserie forma parte de la saga *Countdown*), el Capitán y sus aliados se reúnen en un yate para tratar de llegar a un lugar seguro, atravesando el espacio y diversas dimensiones con ayuda de la *JLA* y los New Dogs. Al final, aparecen en una extraña dimensión habitada por seres humanos.

Allí, Red Arrow, Zatanna y Hawkgirl, quienes participan en un festival de caridad para niños en la ciudad de San Francisco, evitan que el yate aparecido en medio del cielo cause un desastre, y tras observar el contenido de la nave, se sorprenden al encontrar una especie de Arca de Noé, repleta de animales (y pequeños disfraces de superhéroe), entre los que resaltan un pato silvestre, una french pooddle, un cerdito, un águila calva, una gata, una tortuga y un conejo marrón, el cual provoca ternura en Zatanna, quien lo adopta.

Y así es como termina la historia del *Capitán Zanahoria y su Pandilla*, como pequeños e indefensos animales en un mundo real. Aunque con ese tierno conejo en manos de una de las magas más poderosas del Universo DC… todo podría pasar.

BUT EVEN IF IT DOESN'T
NEEDS US!
DC
COUNTDOWN
Captain Carrot
and the FINAL ARK!
1
"WELL I'M THE LEADER, SO I GUESS I'D BETTER MAKE FIRST CONTACT. THIS ONE DOESN'T LOOK TOO DANGEROUS."
MOST OF THE ANIMALS HAVE F-LED TO THE WOODS
WOW, YOU SHOULD SEE ALL THE CLOTHING IN HERE!
HEY, WHAT'S THIS? AREN'T YOU A BRAVE LITTLE BUNNY!
CHECK IT OUT! IT LOOKS LIKE A SUPER HERO COSTUME!
HEY, HOW WOULD YOU LIKE TO BE IN SHOW BUSINESS? MY RABBIT IS A LITTLE UNDER THE WEATHER. I COULD REALLY USE YOU IN MY ACT TONIGHT.

# EL FACTOR MUTANTE

## SOULKEEPERS NO.1/FIXIA STUDIOS

¡Y arranca de manera oficial la saga de los Soulkeepers!

Aunque la portada nos presenta un *team-up*, en este episodio se narra el encuentro entre dos de los protagonistas principales de la saga: el joven Jonathan Snider y el profesor Hector Haste. Jonathan se muda de escuela, llegando al sitio donde se encuentra precisamente Haste, a quien descubrimos como guardián de La Legacía, arma protegida por los Monjes de Luz, la cual sirve (al encontrar un portador digno) para combatir a los seres de la oscuridad. Una serie de sucesos ocurridos en la escuela, que desembocan en la muerte de Erick, un chico al que Jonathan había rescatado en un incendio, parecen indicar que el joven Snider podría ser el elegido mencionado.

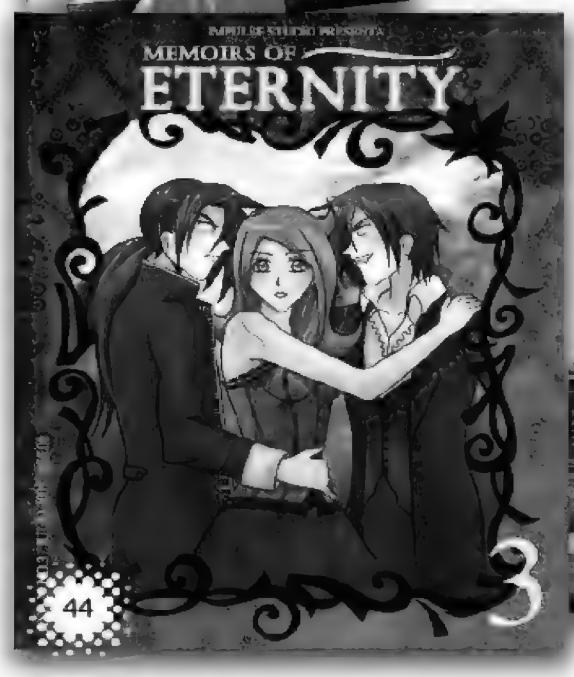
Mejor desarrollado que el anterior episodio, éste se siente más cuidado; Fers demuestra que puede contar bien una historia, mientras observamos la evolución artística de René Córdova y el increíble coloreado de Mennyo, quienes en conjunto hacen que nos sintamos ante un cómic redondo. A partir de este capítulo se pretende que la publicación se convierta en mensual, lo cual sinceramente deseamos puedan lograr. Soulkeepers maneja aventura y acción mezclada con una dosis de horror, y en las dos entregas publicadas a la fecha se ha percibido que el equipo creativo sabe como hacerlo, esperamos no pierdan ese hilo conductor.

En este número se han dado el lujo de contar con una portada variante (y limitada) realizada nada menos que por el maestro Mauricio Herrera.

**www.soulkeeperscomic.com**

## MEMOIRS OF ETERNITY NO.3/ IMPULSE STUDIO

En este nuevo ejemplar, con un trabajo editorial más cuidado, somos testigos de la resignación de Antoinette al convertirse en sirvienta de Marcus, pero a la vez conocemos algunos pasajes de sus inicios como asesina de vampiros (a manera de *flashbacks*) y, más importante aún, vemos la conversión de Marcus en vampiro por parte de Arleen.




Como hemos venido señalando, la historia está muy bien contada y no ha perdido consistencia desde su primer número; aunque el dibujo definitivamente no está a la altura del relato, muestra una notable mejoría en comparación a su pasada entrega. Esto se debe a que se ha recurrido a la ayuda de verdaderos profesionales, encabezados por Tozani, quienes han dotado al cómic de fondos y texturas bastante logradas, que cubren las carencias gráficas evidentes del número anterior.

Francisco Morales y Marie Manero hacen un buen trabajo contando la historia, pero aún hay que lograr el equilibrio con la parte artística para gozar de un título

completo. La idea de realizar una miniserie que comprenda cinco o seis números, con la intención de presentar la historia completa es muy buena. Si después de esto el equipo sigue con la idea de publicar un tomo recopilatorio, les volvemos a recomendar que sea realizado por un equipo artístico distinto y que los autores se dediquen a manejar la historia, papel que saben hacer muy bien.

Aunque *MOE* pretende alejarse de los estereotipos creados por Stephenie Meyer, la portada de este último ejemplar nos remonta al libro *Despertar*, de Lisa Jane Smith, que a su vez fue base inspiracional de la saga crepuscular.

**impulsestudio@hotmail.com**

## BABYLON KING / NUK9 / EDICIONES UNO DE TRES

Tras su aparición en el segundo número de *Comikaze*, la introducción de esta historia fue vista en otros espacios, como en la página web del mismo autor o en publicaciones como *Violenta*, editada todavía por el colectivo La Parranda. En dichas versiones ha llamado sobradamente la atención el protagonista de la historia: un asesino con máscara de cerdo (cual militante del PRD) y su extrema violencia. Pues esta vez, Juan Carlos Silva, *nUk9*, ha logrado toda una proeza, al lanzar de forma completa su primera novela gráfica, *Babylon King*.

Bajo el sello Ediciones Uno de Tres, con ayuda de Manuel Dávila y René López (aunque por ahí también se lee el nombre de Phillip Victor, editor de Aerosol Press, editorial independiente norteamericana que visitó México durante el evento Utopía 2003), sale al mercado esta edición a todo lujo. El estilo de *nUk9* es bastante identificable, pues desde su emblemático *Lucifugo* y hasta este nuevo título ha sabido definirse dentro del cómic duro, que contrasta notablemente con su trabajo para la revista *Big-Bang*. En *Babylon King* el autor nos muestra las motivaciones que impulsan al hombre de la máscara de cerdo en su cruzada violenta, que tiene al mundillo musical como fondo (algo entre el hip-hop y el nû metal).

BABYLON KING
FARREL YOU KNOW YOU LIKE A BROTHER TO ME. I MEAN, WE BOTH GREW UP IN THE SAME NEIGHBORHOOD AND SHIT.
SO I GOT SOME
YOU. NEWS TI
CHANGE YOUR FU

La historia y el arte (en elegante blanco y negro) pueden ser tachados de hiperviolentos, pero los balazos y la sangre expuestos tienen sentido y sincronía a lo largo de la trama, sustancial y bien estructurada, misma que tiene además personajes entrañables, como Maya. Quizás el *pero* que encontrarán algunos lectores de cómic mexicano es que se haya publicado completamente en inglés, lo que seguramente responde a la búsqueda de una internacionalización más ágil para el título.

Sin duda, *Babylon King* hace ver al *crossover Punisher/Eminem* como aquel primer encuentro entre El Castigador y Archi.

**www.unodetres.com**
**ventas@unodetres.com**

LA VIDA DE...
PEDRO INFANTE
N 342$600.00
EJEA celebra su 20 aniversario con un REGALO en: Talleres Nos. 186 y 187 Toniebe Batija Nos. 130 y 131 Votaciones Nos. 25 y 26

# *Nosotros los pobres, ustedes los ricos... y un amorcito corazón.*

**AL IGUAL QUE EN LOS CÓMICS, EL CINE MEXICANO SE DIVIDE EN ERAS Y SIN DUDA ALGUNA, UNO DE LOS PERSONAJES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA ÉPOCA DE ORO, ES EL ÍDOLO DE MÉXICO, PEDRO INFANTE. HABLAR SOBRE SU VIDA SERÍA REDUNDAR EN CUALQUIER COSA QUE SE HAYA DICHO O PUBLICADO SOBRE EL ARTISTA, QUIEN POR MEDIO DE SUS CANCIONES, PELÍCULAS, CIENTOS DE ESPACIOS Y MILES DE PÁGINAS ESCRITAS SOBRE SU VIDA Y OBRA, SE HA MANTENIDO VIGENTE TRAS CINCO DÉCADAS DE SU DESAPARICIÓN. SIN EMBARGO, HABLAR SOBRE LA VIDA DE PEDRO INFANTE, LA HISTORIETA, ESE... ES OTRO CANTAR.**

Aunque en los medios de comunicación existen diversas referencias a los personajes que encarnó Infante en sus películas, curiosamente en las viñetas estas apariciones son muy contadas, a pesar de tratarse de un ídolo con el que la mayoría de los mexicanos se identifica y al que todos conocen (casi podríamos asegurar que todos los mexicanos, incluso los más jóvenes, lo conocen de alguna forma).

Dado a conocer por las ondas hertzianas, reconocido por los LP's de acetato, inmortalizado por la pantalla de plata y retratado por centenares de publicaciones, Pedro Infante ha protagonizado fotonovelas, historietas y un serial de radio (basado en uno de sus cómics). En el campo de la historieta, sobresale un proyecto sobre *el Ídolo de Guamúchil*.

El primero, como ya hemos mencionado, titulado *La Vida de Pedro Infante*, fue publicado aproximadamente entre enero de 1984 y junio de 1991, y plasmó la vida del protagonista de *¡A Toda Máquina!*, a lo largo de 368 números. Los primeros 204 se editaron bajo el sello de Editorial Proyección (la misma que publico *Las Aventuras de Parchis*), mientras que el resto corrieron a cargo de Editorial Ejea. Curiosamente, durante el cambio de sello, en la portada lucía en ocasiones el logo de Ejea, mientras que en la presentación de la historia en interiores aparecía el nombre de Editorial Proyección.

En aquella época, los créditos de los realizadores no se consideraban muy importantes, tanto así que en el renglón de adaptación de las historias sólo aparecían nombres como Lulú, Kike, Wina o Fuer, mientras que el crédito del arte de portada aparece en menos de la mitad de la colección. Eso sí, sabemos que el argumento corría a cargo de José Herrera H., con dibujo de Felipe Hernández Arcos y gente como Horacio Robles, Arturo Espinosa, Andrés Cruz, Vladimir García y Heriberto Zavaleta en los fondos, desarrollo de figura humana, medios tonos y letras.

En cuanto a las cubiertas, algunas traen firma, como la de Beton y JC; esta última correspondería a José Correa, gracias a que Ejea comenzó a dar reconocimiento a sus artistas. Correa fue sustituido por Adrián Rodríguez desde el número 265 y hasta el 294, donde Jorge Aviña tomó la responsabilidad hasta el cierre de la serie.

Estos artistas se dieron vuelo, no sólo al plasmar en poses clásicas al actor o al mostrar algunos posibles sucesos de su vida privada, sino que además pudieron recrear varias de las escenas más representativas de sus películas, retratando a otras estrellas de aquella época, junto al ídolo sinaloense. Así, en las portadas desfilarían personalidades como Sara García, Silvia Pinal, Jorge Negrete, Luis Aguilar, Fernando Soler, Blanca Estela Pavón, Evita Muñoz *Chachita*, Antonio Badú, María Félix, Joaquín Pardavé y Eduardo Soto *Mantequilla*, entre varios otros. Dichas luminarias también aparecieron en el interior de la historieta, donde al contrario de lo que se pudiera pensar, no se reproducían las historias de sus más de 60 películas, sino solamente algunas escenas, muchas veces vistas tras bambalinas.

Esta colección presentó la vida de José Pedro Infante Cruz desde su llegada al mundo, el 18 de noviembre de 1917 en Mazatlán, hasta un poco después del fatídico accidente que le quitó la vida, el 15 de abril de 1957, en Mérida. Siempre narrada en primera persona por el mismo Pedro, estas páginas mostraron su niñez en Guamúchil, Sinaloa, junto con sus padres Refugio Cruz Aranda y Delfino Infante García, y sus 14 hermanos (de los que sobreviven ocho: Rosario, Ángel, Carmela, Concepción, José Delfino, Consuelo, Refugio y Socorro).

Bajo el estilo de vida normal de los chiquillos provincianos de aquella época, Pedro vivió un sinfín de aventuras y travesuras junto con sus amigos y hermanos, dejando ver su inteligencia y salud, así como su talento para la música. Pedro, el tercer hijo, fue motivado por su padre, quien al ser artista del contrabajo, lo apoyó en su aventura musical, en la cual conoció al maestro Carlos R. Hubbard, con quien aprendió a tocar la guitarra, mientras que el profesor Noé Quintero le enseñaría la técnica del canto.

En este cómic vemos también los problemas y triunfos propios de su adolescencia, así como el caos familiar que provocó la llegada de su primera hija, Guadalupe Infante López, hija de Pedro Infante y María Luisa León, con quien el galán se casaría más adelante.

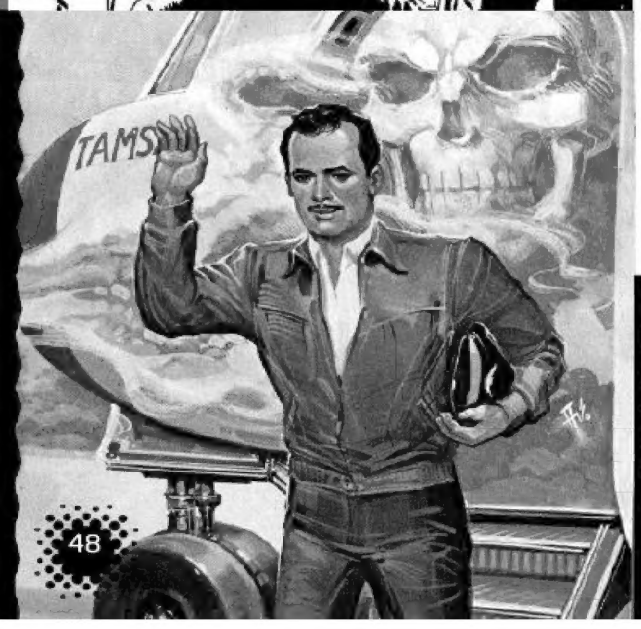
De esta manera, a lo largo de poco más de un centenar de números, en un formato propio del género telenovelesco, transcurre la juventud de Pedro, quien pasa la vida trabajando, cantando, riendo, llorando y soñando.

La otra parte de *La Vida de Pedro Infante* presentó la gran aventura de Pedro al decidir probar suerte en la capital, lugar donde comenzó a tocar puertas hasta presentarse en la XEW y comenzar su descomunal carrera musical y actoral. Desde su primera grabación, *Soldado Raso* (realizada el 19 de noviembre de 1943 para el sello de Peerless) y hasta la filmación de su última película, *Escuela de Vagabundos*, todo apareció en las viñetas de este cómic, aderezadas por situaciones comunes que le sucedieron al ídolo y sus personas más cercanas.

José Herrera y Felipe Hernández, cabezas artísticas del proyecto, se enfrentaron a un gran reto, pues la carrera de Pedro estaba mucho más documentada que su vida personal antes de ser famoso. Pero aun así, ambos tenían que realizar una historia que fuera coherente con lo que se conocía del ídolo, a la vez que debían mantener el estilo novelesco, empatando la carrera, situaciones y escándalos de la vida de Infante (siendo el lector testigo de sus presentaciones, filmaciones, amoríos y tragedias, como la muerte de sus padres e hija).

Con su hermoso acabado sepia y el corte biográfico de esta colección, que plasmó de forma prodigiosa todas las vivencias de *Pepe el Toro*, el equipo de esta historieta logró uno de los mejores títulos basados en un ídolo mexicano, lo cual difícilmente se repetirá.

SIXTO VALENCIA DIBUJÓ EL JOROBADO Y SU EXTRAÑO MUSEO DE CERA, CÓMIC A COLOR BASADO EN EL PROYECTO DE PELÍCULA QUE PEDRO INFANTE TENÍA PLANEADO PROTAGONIZAR ANTES DE SU MUERTE. ESTA CINTA, QUE HABÍA PREPARADO ISMAEL RODRÍGUEZ (SU DIRECTOR DE CABECERA), AUGURABA TODO UN RETO PARA EL ACTOR, YA QUE EN ELLA REALIZARÍA SIETE PAPELES DISTINTOS. EL CÓMIC PRESENTÓ AL JOROBADO, ENCARGADO DE CUIDAR EL MUSEO, PLATICANDO CON LAS ESTATUAS DE UNA SERIE DE PERSONAJES HISTÓRICOS, COMO BENITO JUÁREZ, JOSÉ MARÍA MORELOS, MIGUEL HIDALGO, JESUCRISTO, JUAN DIEGO, CUAUHTÉMOC Y PANCHO VILLA.




## NUESTRO COLABORADOR

Desde pequeño es *fan* de los cómics. Ha participado como escritor, editor, diseñador y director de publicaciones como *ProComic, Zoom Comics, Comic Zone, Factor Comic, Spider-Mania* y *Virtual Kids!* Articulista de Editorial Vid y Culturacomic.com, mantiene (no sabemos cómo carambas) una suscripción de 100 títulos mensuales.

COMKAZE

# ¿Dónde comprar tu revista Comikaze?

Por amor al (9º) Arte

### AntiHero
14 Oriente #14-1,
San Andrés Cholula, Puebla.

### Big Bang! Comics
Boulevard Nuevo Hidalgo. Local 2,
Fraccionamiento Quinta Bonita.
Mineral de la Reforma, Hidalgo.

### Capital 8
**Pabellón Cuauhtémoc.** Antonio M. Anza #20,
Isla frente al cine, Col. Roma.
[Metro Hospital General y/o Centro Médico]

### Cómics Fénix
Facebook.com/comicsfenix
Aguascalientes, Ags.

### Decomixado
**Plaza Niza.** Niza #66, Local 2, Col. Juárez.
[Metro Insurgentes]

### Global Comics
Vicente Suárez #114, Col. Condesa.
[Metro Juanacatlán o Chapultepec]

### Kamite
**Pasaje Zócalo-Pino Suárez.** Local 31
Centro Histórico.
[Metro Zócalo]

**Bazar del Entretenimiento y el Videojuego (Frikiplaza).** Eje Central Lázaro Cárdenas #9,
Local 61(primer piso), Centro Histórico.
[Metro Bellas Artes o San Juan de Letrán]

### Kimota Comics (antes Latveria)
**Plaza Arquímedes.** Arquímedes #130
(esquina con Horacio), Local 41.
[Metro Polanco]
http://www.kimotacomics.blogspot.com

### Kimota Comics Puebla (antes Sparta)
**Plaza Puebla.** Calle 5 de Mayo #8, Local 81
(quinto piso), Centro Histórico, Puebla.

### Kingdom Comics
**Plaza Diamante.** Calle 62 #505-C por 63,
Local 12, Mérida, Yucatán.

### Librerías Educal
¡En sus **90** tiendas en diversas ciudades del país!
Encuentra la más cercana en:
http://www.educal.gob.mx/directoriolibrerias

### Osporcomics
**Plaza de la Tecnología.** Carranza #120,
Local 270. Zona Centro,
San Luis Potosí, S.L.P.

### Planet Comics
Tintoreto #89 (esquina de Eje 6 Sur y Avenida
Patriotismo), Colonia Noche Buena.
[Metro San Antonio]

### Mr Marvel
Callejón de la Condesa y 5 de Mayo,
frente a Sanborns "Los Azulejos"
Centro Histórico, Ciudad de México.

### Shangrila Comics
**CentroCel Latino.** Eje Central Lázaro
Cárdenas #12, Local 202-A (segundo piso),
Centro Histórico, Ciudad de México.

### Snikt! Comics
**Plaza Doblado.** Pedro Moreno #113,
Local 6, Centro Histórico, León, Guanajuato.

### Venom Comics
**Centro Comercial Plaza Oriente.**
Av. Ing. Eduardo Molina #1623, Local G-14,
Col. El Coyol.

## o pídela al correo
enviocomikaze@gmail.com

¿Te falta algún número?
¿Quieres suscribirte por un año?
¿Deseas vender Comikaze
en tu negocio?
**¡Contáctanos!**

Comikaze Podcast

## No olvides visitar:
# http://comikaze.net